

# videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE  
DI VIDEOGIOCHI  
30 MAGGIO 1992  
ANNO V N. 10  
SPED. IN ABB.  
POSTALE GR. 3/70  
L. 3000



**MS-DOS**  
GAME BOY

**ATARI**  
LYNX

MEGADRIVE  
**SEGA**

**PG**  
Engine



**COME  
DIVENTARE  
REGISTI  
CON  
AMIGA!**

**IN QUESTO NUMERO:  
REALTA' VIRTUALE ORIGIN - THE ROCKETEER PER PC - DESERT STRIKE PER MEGADRIVE  
LA SOLUZIONE DI:  
ELVIRA 2 - MONKEY ISLAND 1**

# B.C.S.

TEL. 8464960 R.A.

FAX 89502102

VIA MONTEGANI,11  
20141 MILANO

**VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA**

## AMIGA 500-2000

MONKEY ISLAND 2  
SPACE QUEST IV  
BLACK CRYPT  
PARASOL STARS  
AMOS 3D  
HEART OF CHINA  
PAPERBOY 2  
TOP WRESTLING  
GRAND PRIX MICROPROSE

## SEGA MEGA DRIVE

DESERT STRIKE  
FANTASIA  
SPIDERMAN  
STREET FIGHTER  
MARBLE MADNESS  
SONIC  
ALIEN STORM  
HARD DRIVING  
CENTURION  
STRIDER  
BUCK ROGERS  
POPULOUS

## IBM E COMPATIBILI

WING COMMANDER 2  
CONQUEST OF THE LONGROW  
GODS  
PAPERBOY 2  
ULTIMA UNDERWORLD  
TOP WRESTLING  
FALCON 3.0  
IL PADRINO  
THE SIMPSON  
MIGHT & MAGIC 3  
KING QUEST Y

## SETTORE COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

AMIGA 500 VERS.2.0	£. 690.000	ESPANSIONE 512KB PER A500	£. 59.000
AMIGA 500 ,1084 SPI COL.	£.1.140.000	ESPANSIONE 1MB PER A500PL.	£.140.000
AMIGA 3000 NUOVO	£.1.150.000	ESPANSIONE 512KB CLOCK A500	£. 69.000
AMIGA 2000 , 1084SPI COL.	£.1.600.000	ESPANSIONE 1,5MB PER A500	£.190.000
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£.1.090.000	ESPANSIONE 2/8MB SUPRA	£.350.000
AMIGA 3000 PER CONFIGURAZIONE TEL.		ESPANSIONE 2/8MB INT. A2000	£.350.000
DRIVE ESTERNO A500 PASS.+DISC.	£.140.000	VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	£.480.000
DRIVE INTERNO A2000	£.139.000	VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	£.420.000
DRIVE ESTERNO A500/2000 360KB	£.245.000	ACTION REPLAY III AMIGA500/A1000	£.189.000
STAMPANTE 1270 GETT.INCH. COMMODORE	£.330.000	ACTION REPLAY III AMIGA 2000	£.199.000
STAMPANTE COLORE STAR LC200	£.480.000	MINIGENLOCK PER A500	£.490.000
MONITOR COLORE 1084-SPI	£.470.000	E' MOLTISSIMI ALTRI ARTICOLI A MAGAZZINO RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS	

## SETTORE PERSONAL IBM PSI E COMPATIBILI

AT286/16 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.1.650.000	SOUND BLASTER V2.0	£.280.000
AT386/25 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.250.000	MODEM 2400 ESTERNO	£.220.000
AT386/33 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.450.000	GENISCAN GS4500	£.280.000
AT486/33 1MB,HD105MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.3.200.000	ION CANON STILL VIDEO	£.1.400.000
IN SEDE A MILANO,PER ULTERIORI CONFIGURAZIONI IL NOSTRO PERSONALE E' A VOSTRA COMPLETA DISPOSIZIONE. RICHIEDETE IL CATALOGO PC HARDWARE E SOFTWARE GRATIS TRAMITE TELEFONATA , FAX O POSTA .		TAVOLETTA GRAFICA 9X9	£.280.000
		SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTE LE ESIGENZE	

I PREZZI SONO IVA INCLUSA  
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI  
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE  
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE  
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX  
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI

BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO

videogame  
NOME E COGNOME \_\_\_\_\_  
INDIRIZZO \_\_\_\_\_  
CITTA, CAP E PROVINCIA \_\_\_\_\_  
PREFISSO E N. TELEFONICO \_\_\_\_\_  
TIPO COMPUTER \_\_\_\_\_

ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE

**ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI' CHIUSO**



**Direttore:** Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Liso, Manuela Sandri, Roberto Sandri - **Inviato dall'estero:** Anthony Remedios **Fotografia:** Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserelle - **Redazione e uffici:** DTP Videowrite / Computer World & Videogame Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397 Fax tel. 02/93502770 - **Direzione:** V.le Espinasse 6 20156 Milano - **Tipografia:** Grafiche Blessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) - **Direttore responsabile:** Giuseppe Biselli - **Iscrizione al tribunale di Milano n° 185 del 21.03.92 - Prezzo di copertina:** L. 3.000 - **Numero arretrato:** L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 **Pubblicità inf. al 70%- Stampa Pellicole:** DTP Videowrite srl Milano - **Elaborazione Prepress** effettuata con **QUADRISCAN** by **PIAZAXILO** (BO) **In copertina:** ORK by **Psygnosis**

## In questo numero:

### ANTEPRIME IN DIRETTA

#### ATARI ST:

SPACE GUN  
INDY HEAT

#### AMIGA:

50 INCREDIBILI GIOCHI  
SPACE CRUSADE  
RACE DRIVIN'  
AGONY

#### MS/DOS

THE ROCKETEER  
MANCHESTER UNITED  
EUROPE

### ELENCO ARRETRATI

#### LE PAGINE DEI LETTORI

#### CONSIGLI TRUCCHI E...

#### SOLUZIONI

#### L'ANGOLO DEL CRITICO

#### GAME BOY:

BUGS BUNNY CRAZY

#### CASTLE 2

BILL ELLIOTT'S NASCAR

#### UNIVERSO PARALLELO:

ULTRA MARINES

#### PROVATI PER VOI:

VIDEO DIRECTOR

SCALA 500

### MS/DOS:

#### ULTIMA UNDERWORLD

#### DYLAN DOG

#### SAMURAI

### MEGADRIVE:

#### DESERT STRIKE

### SUPER FAMICOM:

#### SUPER WRESTLE MANIA

### LA PAGINA DELL'AVVENTURA:

#### MONKEY ISLAND 1

#### ELVIRA 2

Aaaaaahhhhhh, dopo una marea di redazionali come questo, mi è venuta una terribile crisi di rigetto ed ora non so davvero più cosa scrivere!!! Potrei dirvi che in questo numero troverete un mega articolo su due favolose novità per Amiga e PC (Space Crusade e Ultima Underworld) o che non ne possiamo più di sentirvi chiedere al telefono quand'è-che-uscirà-Monkey-due-in-italiano?, oppure ancora che il recente ETCS di Londra non ci ha riservato particolari novità o che, infine,..... (al posto dei puntini metteteci qualcosa voi: chissà mai che poi non vi si assuma come recensori a tempo pieno!!!! Una cosa non va comunque tralasciata: VG&CW si sta preparando ad un grandissimo balzo in avanti che, entro brevissimo tempo, vi strabillerà alla follia. Ne volete sapere di più?! Continuate a seguirci!!!!

Un'altra novità: abbiamo aggiunto un **nuovo sistema di classificazione e giudizio** per le recensioni dei videogiochi trattati su VG&CW. Oltre ai classici punteggi di giocabilità, sonoro e grafica, abbiamo pensato bene di aggiungere un valore relativo al rapporto qualità-prezzo; tale votazione viene espressa in base alle prime tre lettere dell'alfabeto, **A, B e C**, in ordine decrescente. Un rapporto **Q/P** con la lettera A significherà dunque il massimo della classificazione in base al costo del prodotto e a quello che ci viene offerto. Chiaro, no?



Rocky Luis, direttore incontrastato (!?) della gabbia di matti di VG&CW, fa le 4 di notte per farvi trovare la rivista in

edicolal Dorme con il pupazzo del Gabibbo vicino, gioca a pallone meglio di Gullit e ogni tanto arriva in ufficio con il "colpo della strega"



Alex è il Capo Redattore e su questo proprio non ci piove. Ama alla follia software, hardware e merendine

di cioccolato e spesso affoga nel mare di scartoffie perennemente appollaiate sul suo workbench!



Mirko Master Un nome, una storia, un mito (come direbbe Gianni Minà). Lo conoscete

ormai tutti, dall'Alpe alle piramidi e dal Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più amato ed invidiato risolutore di adventure.



Mauro Pagani è l'espertone più espertone che c'è in fatto di giochi di simulazione e wargame. E' ipercritico all'ennesima

potenza e ci costringe a imbottirci di Valium per decidere i colori da mettere in copertina. Ah, dimenticavo, ha la barba!



Massimo gioca dalla mattina alla sera con qualsiasi tipo di console gli capiti a tiro. Pare che a letto

conservi gelosamente un Game Boy sotto il cuscino e che abbia imparato il russo solo per chiacchierare con gli autori di Tetris e Hatris!



Manuela è un'altra perla del gruppo: bastano i suoi occhioni verde-azzurro ed i suoi riccioli

d'oro a la Bo Derek per portare il sole in redazione ogni mattina (mi ha pagato per farmi dire ciò, non fateci caso!).



Roberto assomiglia sempre a Zucchero, ha sposato Manuela (quindi occhio alle proposte: egli

MENA!!!), e passa notte e di con il suo Picci. Altro imbattibile risolutore di adventure è a disposizione per qualsiasi quesito.



Alex 2 la Vendetta (di cognome fa Cantisani!) è un vero divoratore di RPG. Si è beccato

una bella medaglia al valore per aver terminato Wizardry VI. E' pronto a svelarvi anche i più arcani segreti di qualsiasi gioco di Ruolo.



Pierfranco Merenda (nonostante a che fare con quella del Capo Redattore) è l'ennesima nuova

acquisizione di VG&CW. Parla, legge e gioca da giapponese.... è il Dio in terra di PC Engine e Megadrive: vi basta?!?!?

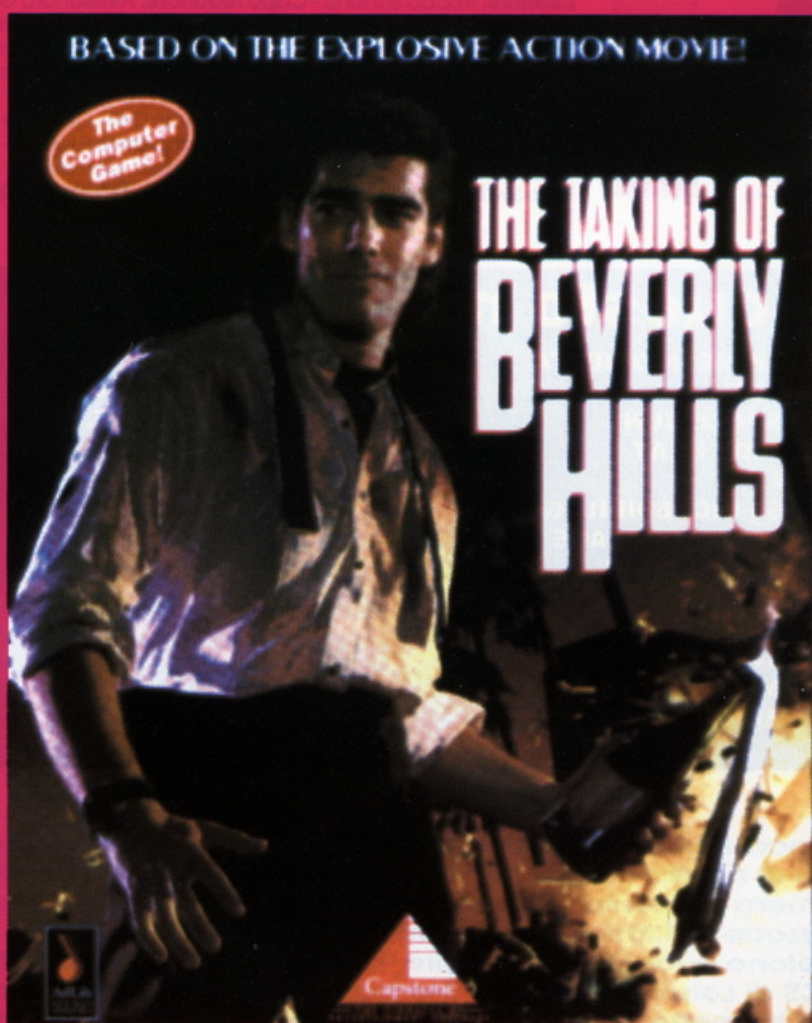


Mirko Cavalloni, alias "il fratello Bello di Galla" (chi vuole intendere Intenda...) è il fido scudiero di Alex

Cantisani (tanto di RPG medievali si sta parlando, no?!). Non disdegna comunque i flight simulator e le "simulazioni" di volo... dai motorin!!!

## ACCOLADE A BEVERLY HILLS

THE TAKING OF BEVERLY HILLS è l'ultimo capolavoro cinematografico-interattivo targato ACCOLADE e tratto direttamente dall'omonimo lungometraggio che, probabilmente, in Italia non vedremo mai (misteri del silver screen!!!!). Si tratta allora di un intricato poliziesco a la MARTIAN MEMORANDUM ricchissimo di immagini e commenti audio digitalizzati direttamente dal film, spettacolari animazioni, oltre 120 schermate e molteplici punti di osservazione offerti al giocatore. Temi adventure sposano classiche tipologie arcade ed è subito best seller, grazie soprattutto alla ormai proverbiale potenzialità dei



designer ACCOLADE. THE TAKING OF BEVERLY HILLS sarà presto

disponibile solo per IBM PC e Compatibili. Nel frattempo compratevi una

bella VGA se già non la possedete!

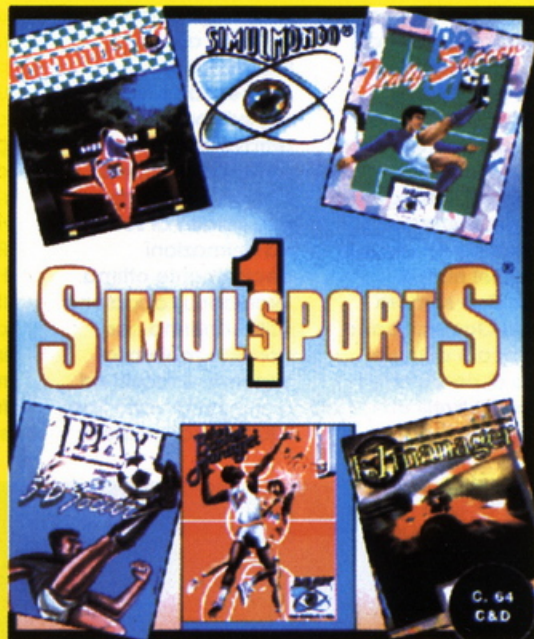


## SCIENCE-FICTION SOTTO LA TOUR EIFFEL

LORICIELS si sta dimostrando, ancora una volta, una inarrestabile ed incontenibile fucina di nuovi progetti e nuove concretizzazioni dell'electronic entertainment, successo dopo successo. E' ora la volta di GUARDIANS, un originalissimo puzzle elettronico sviluppato da un'intrigante miscela degli elementi vincenti di Tetris, Boston Bomb Club, Ra e dello stesso Psyborg, che già fa parte del firmamento LORICIELS. Un'esperimento scientifico di vastissime proporzioni è andato storto, laggiù nelle galassie lontane, ed un popolo alieno sta lottando per la sopravvivenza e per domare le forze della natura, scatenate in modo irreparabile. A colpi di mouse e di materia grigia dovremo rimettere le cose a posto in più di 80 livelli di gioco, magistralmente descritti con il top della grafica Amiga. GUARDIANS, importato e distribuito in esclusiva da SOFTEL, sarà disponibile per il 16 Bit Commodore entro la fine di giugno.

## SIMUL-COMPILATION!

E' tempo di raccolte per la magica SIMULMONDO di Bologna. Esce proprio in questi giorni, per Commodore 64 e Amiga, la SIMULSPORTS 1, un ricco cofanetto che, ad un prezzo decisamente allettante (ed irripetibile) vi offre cinque best seller della software house italiana. Ecco allora i vostri home computer stravolti dalle magiche atmosfere di FORMULA 1 3D, ITALY SOCCER '90, I PLAY 3D SOCCER, THE BASKET MANAGER ed F1 MANAGER. Una intelligentissima iniziativa SIMULMONDO che moltissimi videogiocatori italiani non potranno assolutamente perdere. La versione per Commodore 64 prevede entrambi i formati cassetta e disco.



qualsiasi tipo di esperienza o training. All'interno del ricco package si trovano infatti anche 20 lezioni di programmazione che, passo per passo, tramuteranno l'Amiga nel vostro maestro personale per apprendere tutto, subito e più facilmente possibile. EASY AMOS è la risposta giusta anche per il pubblico più giovane che, ancora incapace di sfogare la propria fantasia con strumenti di programmazione più complessi, potranno godere della massima libertà d'azione in un pacchetto appositamente studiato per loro. EASY AMOS, distribuito in esclusiva da SOFTEL (così come tutta la gamma di

## AMOS ANCORA PIU' FACILE!!!

Nonostante tutto, c'è ancora molta gente in Italia e all'estero che non riesce a penetrare nei meandri del più facile linguaggio di programmazione per Amiga, il mitico AMOS. La EUROPRESS SOFTWARE ci ha pensato su e, proprio in questi giorni, ha terminato l'ennesima versione di AMOS, marchiandola con l'appetitosissima etichetta EASY, vale a dire un nuovo software, ancor più semplice ed immediato da gestire. EASY AMOS vi permetterà allora di creare effetti e presentazioni grafiche strabilianti, editare, manipolare ed animare su



schermo testo e grafiche di qualsiasi tipo e formato, aggiungere musica alle vostre creazioni e, in generale, abbozzare la vera e propria idea base del prodotto originale. In questo modo molti di voi potranno gradualmente

evolvere la propria capacità e le proprie disponibilità creative verso gli orizzonti dell'AMOS vero e proprio, senza esser penalizzati dalla lettura del manuale originale di 300 pagine ed oltre, a "freddo", privi di

produzioni AMOS), sarà presto disponibile in Italia. Per informazioni telefonate a questo numero: 06 / 72 31 811

**EASY-AMOS-DIRECT**

# ATARI

## SPACE GUN OCEAN

PREZZO: LIT. 49.000  
USCITA: ADESSO  
DISPONIBILE  
PRESSO: MASTER PIX  
GRAFICA:

88%

SONORO:

80%

GIOCABILITA':

87%

VAL. GLOBALE:

85%

Q/P = B

Confezionato in una stupenda atmosfera sci-fi, ripopolato con mostri a la Alien e Predator, infarcito di effetti speciali e dotato della stessa, immutata giocabilità, il soggetto base di Operation Thunderbolt ritorna alla ribalta nel nuovo Space Gun sempre targato Ocean. Scopo del gioco è dunque quello di percorrere i molteplici livelli di un'astronave

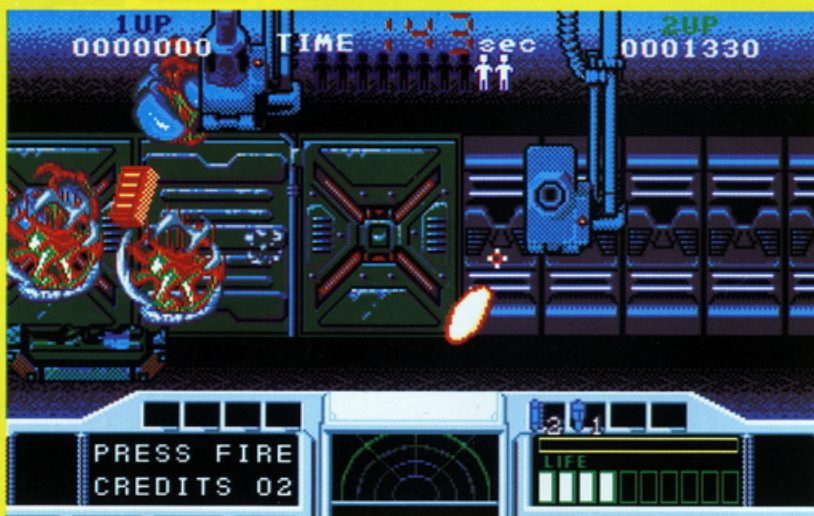
anche qui ci troviamo di fronte ad un irrinunciabile gameplay shoot'em up, sviluppato attraverso un'impostazione grafica eccellente ed una fluidità di scrolling ed animazioni decisamente ottima. I vari bonus appaiono sullo schermo così come le molteplici sagome di mostri ed avversari di vario tipo, il tutto incastonato in

una visione tridimensionale prospettica che lascia un piccolo spazio anche agli indicatori di gioco e all'immane radar, tratto dai rilevatori portatili di Ripley, Vasquez e Hicks! Il livello di difficoltà è crescente, impegnativo al massimo, ma mai frustrante perchè... più si spara, meglio è e

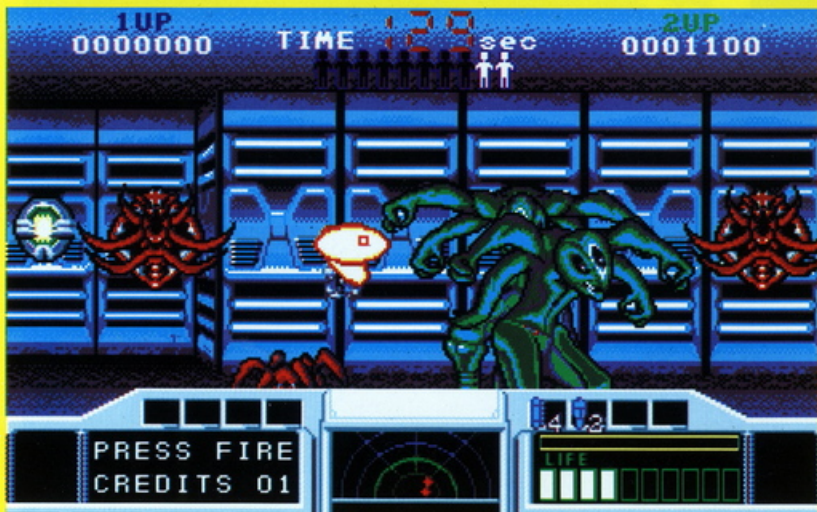
con il joystick vi sembrerà di non esplodere mai colpi a sufficienza per cui sotto a cambiare stick e ad affinarvi i pollicioni! L'unico vero dettaglio stridente di questo, come del precedente, analogo videogame, è la difficoltà di tener d'occhio il piccolissimo mirino sullo schermo che, specie nelle più frenetiche e caotiche situazioni di combattimento (con decine di bersagli e di colori sullo schermo), tende a mimetizzarsi con il fondale, facendoci perdere tempo prezioso per rintracciarlo e ripuntarlo sui target prescelti. Per il resto non c'è proprio nulla da eccepire proprio perchè, originalità a parte (ormai è già il terzo esemplare di questo genere - per non parlare dei vari game targati Actionware), Space Gun è un frenetico



abbandonata nello spazio, caduta in mano dei predatori extraterrestri e piena zeppa dunque di nemici, insidie e pericoli mortali. Si spara dunque a più non posso, spostando il classico mirino sullo schermo con velocità frenetica, amministrando le munizioni e le risorse in nostro possesso, ricostruibili durante la missione. Proprio come accadeva in Operation Thunderbolt,



Space Gun è il terzo, fortunatissimo episodio della saga shoot'em up iniziata dalla Ocean, qualche tempo fa, con Operation Wolf. Si spara a più non posso, immedesimandosi facilmente negli eroi di Aliens, e si percorre il dedalo di corridoi di una classica nave stellare, infestata da ogni genere di nemico e di insidia. Un acquisto immancabile per tutti gli amanti del genere che vogliono una ventata d'aria fresca, del tipo appunto fantascientifico. Giocabilità un tantinello ripetitiva, ma impeccabile!



arcade, lungo, impegnativo e duraturo che mieterà senz'altro moltissime vittime tra gli aficionados del joystick. Armatevi dunque di fucili al plasma, granate, lanciafiamme, cannoni congelanti e munizioni a iosa, e partite dunque alla volta della caccia all'alieno, più frenetica e realistica che mai!

# ATARI

## INDY HEAT STORM

PREZZO: LIT. 49.000  
DISPONIBILE  
PRESSO: B.C.S.  
GRAFICA:

**86%**

SONORO:

**75%**

GIOCABILITA':

**96%**

VAL. GLOBALE:

**85,6%**

Q/P = B

Prendete un classico Super Sprint (ve lo ricordate, ai tempi del CBM64 e anche sullo stesso Atari ST?), aggiungeteci una serie di circuiti automobilistici interazionali (tutti rigorosamente in... due dimensioni e mezza!), la possibilità di giocare in tre (lo sfortunato che userà la keyboard verrà estratto a sorte - mi raccomando, non barate!!!), l'etichetta Storm... cosa offerrate? Sicuramente il giochino (si perchè proprio di "giochino" si tratta - basti osservare le dimensioni minutissime delle autovetture!) automobilistico più

tre lettere per il nostro nome, scegliere un pilota in pixel, acquistare qualche comodo optional (trazione, treni di gomme, sospensioni, alettoni, ecc.) e buttarvi

quindi a corpo morto sul primo dei circa venti circuiti a disposizione, su quali confondere a più avversari (umani o computerizzati) il titolo di Campioni del

Mondo. Si accelera con il tasto di fuoco e si sterza con il joystick: tutto qui! Le animazioni delle minuscole macchine sfrecciano via, proprio come accadeva nel passato Super Sprint, si entra spettacolarmente in collisione con i guard-rail, gli spartitraffico e gli stessi avversari. Ci si ferma ai box per eventuali riparazioni e rifornimenti e si dà la scalata alla classifica generale dei migliori piloti. In base alla nostra qualificazione, al termine di ogni gara, ci verranno assegnati fondi monetari extra con cui potenziare al massimo il nostro bolide per le corse successive (della serie: "Aspetta un po' che mi arrivi tra le mani un bel cheat mode e vedrai con che macchina stratosferica inizierò a giocare!!!). Una manciata di schermate riassuntive per le classifiche, i consigli e le descrizioni dei tracciati completano un prodotto decisamente appetibile, come ripeto, per tutti i giovanissimi smanettoni. Se amate alla follia le simulazioni automobilistiche tridimensionali lasciate perdere!!!



Super Sprint attraversa una fase di metamorfosi, sponsorizzata dalla software house di Rodland, ed esplose sul mercato sotto le mentite spoglie di Indy Heat. Decine di circuiti internazionali da vivere attraverso un sistema di gioco tipicamente arcade (semplicissimo, preciso ed immediato), vi aspettano su un dischetto programma che molti giovanissimi smanettoni non potranno assolutamente perdere. Se tuttavia amate i cruscotti 3D Electronic Arts e Microprose codesto "giochetto" non fa proprio per voi!

divertente, irrinunciabile ed appassionante per la fascia di videogiocatori che va dai 6 ai 15 anni!!! Indy Heat è infatti una tipica rivisitazione di un tema sempreverde, che, sposando la teoria dei "corsi e ricorsi storici" del caro Giambattista Vico (vedete che videogiochi e cultura vanno d'accordo?!), ripropone un sistema di gioco visto e stravisto, ma sempre accattivante e stuzzicante. Videogiocare non è mai stato così semplice: basta impostare una sigla di



4t  
Poi  
30.000

int  
00



**50  
INCREDIBILI  
GIOCHI**

WICKED  
SOFTWARE-LEADER  
DISTRIBUZIONE

PREZZO: LIT. 49.000  
USCITA: ADESSO  
DISPONIBILE  
PRESSO: B.C.S.  
VAL. GLOBALE:

**70%**

**Q/P = A**

Avete l'Amiga da poco? Meditate di comprarlo entro breve? Bene, acquistate al volo questa modesta, ma efficace compilation della Wicked Software e potrete portarvi a casa ben 50 giochetti di Pubblico Dominio, tratti direttamente da molti best seller del passato. Smettete dunque di sbavare di fronte al pirata di fiducia (se potete il computer andatelo a comprare da un'altra parte!), chiedendogli di regalarvi qualche gioco in omaggio con l'Amiga, e fiondatevi su questa compilation: ci sarà comunque tantissimo, onesto pane da mettere sotto i denti per i prossimi mesi a venire. Ottima anche per imparare a programmare!

**50 GREAT GAMES**  
© 1990 WICKED SOFTWARE

A	TURBO MAZE
B	TROOPER COMMAND
C	LETTER GAME
D	PARANOIDS
E	PIPEGAME
F	BLACK JACK
G	MOAIC
H	FROG MAN

I	THIRTY ONE
J	TRIX
K	ZONX
L	MAZEMAN
M	H-BALL
N	FUN FACTORY
O	BLACK BOX
P	FIVE IN ROW

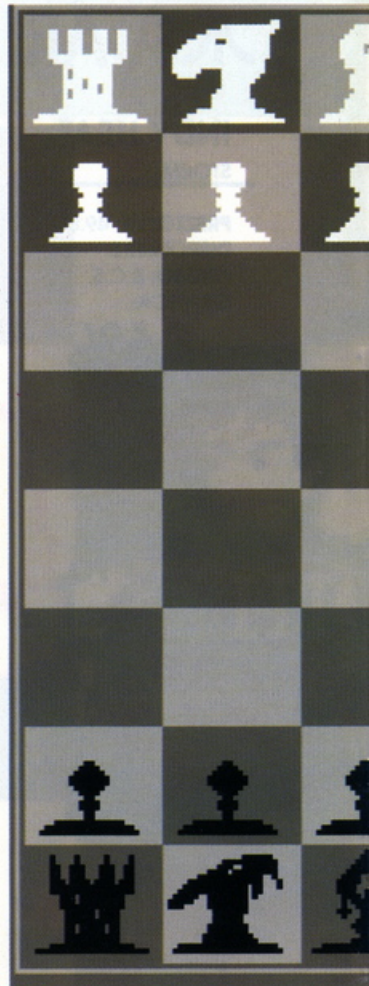
**DISK 2**

Urrah! Urrah! Gli importatori italiani e i produttori di software hanno finalmente capito l'antifona!!!! Con sole 49.000 lire ci offrono ben 50, dico 50, incredibili giochi per l'Amiga!!!!

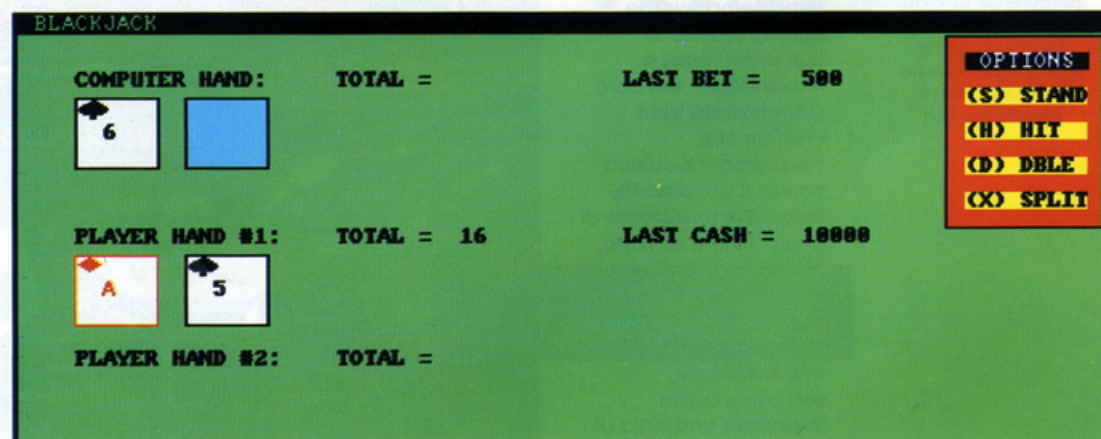
Occhio però, se questo potrebbe risultare come probabile slogan a promozione di questa intrigante iniziativa Wicked-Leader, bisogna subito

richiamarci al detto che recita: "Non è tutt'oro quello che luccica"! Prendete allora la confezione di 50 Incredibili Giochi, togliete dal titolo il roboante aggettivo e preparatevi a sostituire alla parola gioco il sostitutivo di passatempo elettronico. Dei cinquanta videogame contenuti su ben tre floppy, se ne salvano,

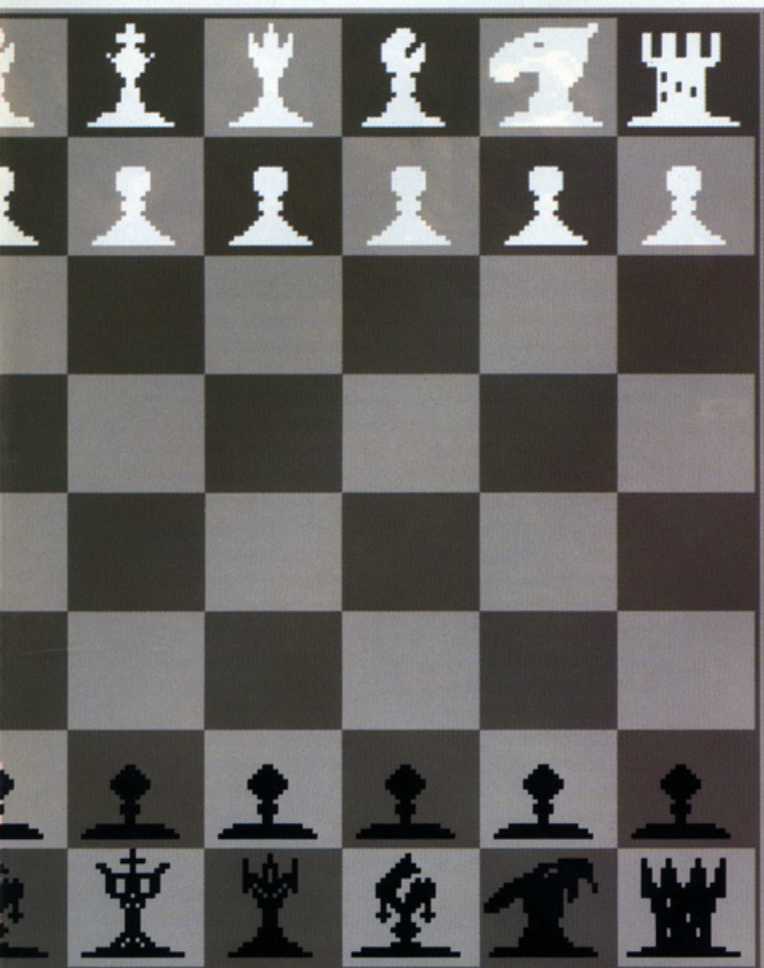
a dir tanto, una decina. Tutto il resto è roba vecchia, programmata perlopiù in BASIC e, da tempo, disponibile in qualsiasi banca dati di Pubblico Dominio di tutto il mondo. Se, tuttavia, questa compilation costasse una cifra esorbitante, saremmo subito propensi al pollice verso, ma data la spesa esigua ed accettabilissima del



prodotto, veniamo indotti a riconsiderare quanto esposto fin qui. All'interno della compilation infatti troviamo alcuni minicapolavori, direttamente clonati (proprio come vuole la miglior tradizione del software di PD) da passati campioni delle hit parade, come Pac-Man, Break Out, Defender, simulatori di scacchi vari, Shanghai, Asteroids, Tetris, ecc., ecc., miscelati ad altri







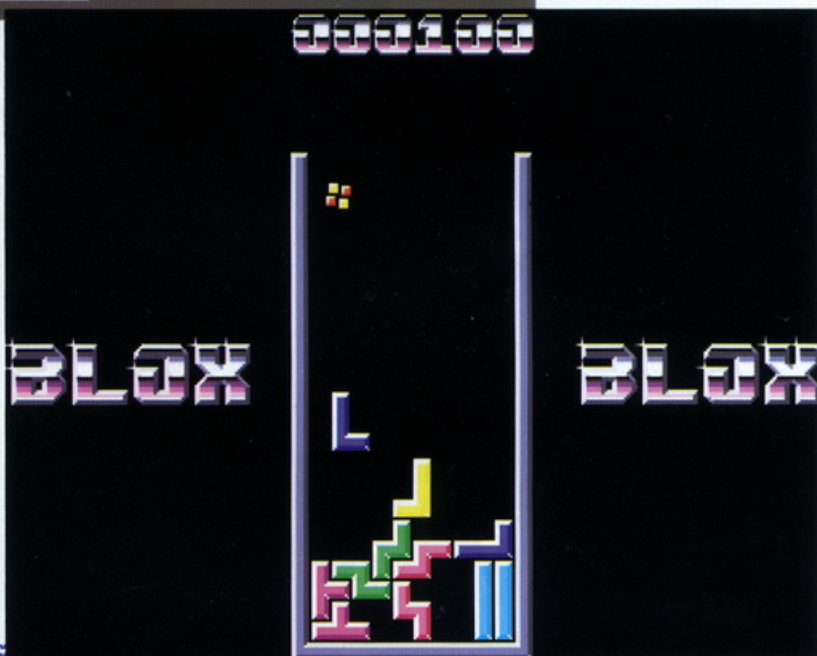
## SUICIDE CHESS

Copyright  
1990  
Wicked

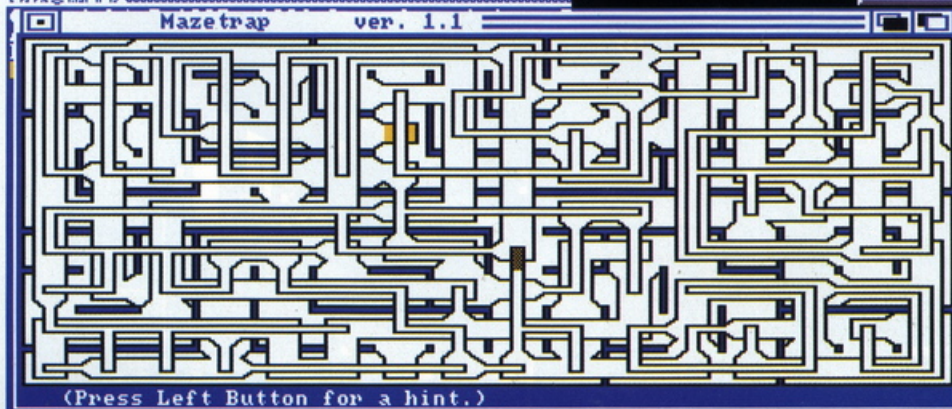
aspetto della pirateria che, molto spesso, vede i vari negozianti particolarmente propensi a caldeggiare l'acquisto di un computer, regalando marea di software copiato illegalmente per "facilitare" i neo-utenti (già gravati dalla notevole spesa iniziale per l'acquisto dell'hardware). Titoli come, Ballon Catchm Cyclon Zapp, Froggy, Centipede, Miami Ice, Bomb Hunt, Moonbase, Supermaze e molti altri (cinquanta in totale, appunto!), potranno felicemente ed "onestamente" inaugurare tutti i nuovi Amiga, senza infangare subito il buon nome della Commodore con l'uso indiscriminato di software fuorilegge. Un'iniziativa particolarmente intelligente

passatempi elettronici di sicuro effetto come, puzzle tridimensionali, labirinti, rompicapo, giochi di carte, battaglie navali, ecc., ecc. Non bisogna quindi aspettarsi una grafica mozzafiato, alla quale sarete probabilmente stati viziati da Ocean, US Gold, Microprose e via dicendo, bensì una modesta e dignitosa strutturazione visiva che, senza andare indietro di secoli,

strabiliava l'intera utenza Amiga di qualche anno fa. Ecco allora che per sole 49.000 questa compilation viene appositamente sviluppata proprio per chi compra l'Amiga in questi giorni e si è inevitabilmente perso parecchi capitoli videogiocosi del glorioso 16 Bit Commodore. 50 Incredibili Giochi sono anche la risposta giusta ad un certo



AmigaDOS



(Press Left Button for a hint.)

di cui, ancora una volta, è artefice la Leader di Casciago. E poi, chissà mai che analizzando i listati di qualche game in BASIC non sveliate i segreti del cuore di Amiga e possiate così iniziare una fulgida carriera di programmatori?!



**SPACE  
CRUSADE**  
GREMLIN

PREZZO: LIT. 49.000  
USCITA: ADESSO  
DISPONIBILE  
PRESSO: MASTER PIX  
GRAFICA:

**95%**

SONORO:

**89%**

GIOCABILITA':

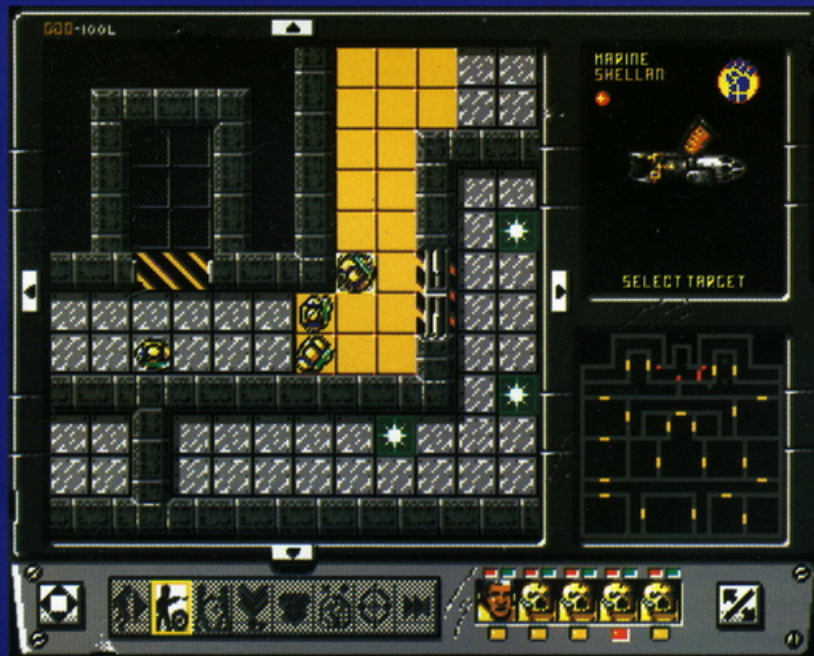
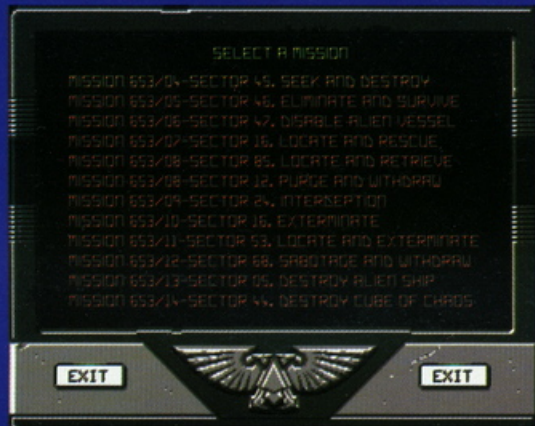
**97%**

VAL. GLOBALE:

**93,6%**

**Q/P = A**

Ecco l'alternativa o, a seconda dei casi, l'evoluzione vincente all'ormai celeberrimo Hero Quest trasferito in pixel dalla Gremlin. Arruoliamoci allora nei merines dello spazio (si può giocare anche in tre contro il computer) ed affrontiamo, a tavolino, una lunghissima serie di scontri con le forze del male aliene. Strategia, ottimo gameplay e grafica eccellente si amalgamano in un tutt'uno glorioso ed accattivante per tutti i Role-Play-Gamer della situazione. A quando anche su PC??!



# SPACE CRUSADE

Nuovo nuovo dalle profondità degli spazi RPG Gremlin arriva Space Crusade, ultima fatica Wargame in fatto di marine dello spazio, liberamente tratta dall'originale saga Game Workshop. Siamo nel 41esimo millennio quando il genere umano è riuscito a spingersi sino ai margini della galassia costruendo un impero di dimensioni stupefacenti. Il tutto viene gestito, amministrato e regolato dall'Adeptus Administrandum, l'organo burocratico cioè che sviluppa e

mette in pratica i voleri e le decisioni dell'Imperatore, morto secoli fa, ma mantenuto in vita, spiritualmente, grazie a sofisticate tecnologie. Il "braccio" dell'impero, la forza inarrestabile che ne permette la continua espansione è il corpo degli Space Marines, una possente armata di organismi bionici che è sempre pronta ad intervenire per sventare ogni minaccia ed ogni pericolo per il genere umano. Proprio mentre vi accingete a leggere questa introduzione un minaccioso spettro incombe sull'impero. Si tratta di una razza di super-esseri, creatasi da una mente intergalattica, appartenente al Regno del Chaos, come del resto documenta efficacemente anche il manuale di gioco. Lo scontro è perciò inevitabile. Dodici sono le missioni previste (è comunque auspicabile un prossimo data disk supplementare), alle quali potranno prender parte fino a tre giocatori umani (ognuno controllerà una squadra d'assalto), mentre il computer gestirà sempre l'offensiva aliena. Gli SPACE Marines



# Space Crusade



derivano da una mutazione bio-genetico-meccanica di esseri quasi perfetti, rimodellati ad immagine e somiglianza della macchina da guerra per eccellenza. Essi sono in grado di sopportare qualsiasi privazione, stress, fatica fisica e condizioni di vita e sopravvivenza assolutamente impossibili per ogni altro organismo umano. Come la stragrande maggioranza dei wargames di questo tipo, anche Space Crusade adotta il

sistema di gioco a turni che comprendono: la disposizione delle forze, l'esplorazione della nave, le fasi di combattimento, l'arrivo dei rinforzi nemici ed il loro posizionamento sul tabellone elettronico. Per interagire con l'intero programma si sfrutta un avanzatissimo sistema ad icone, sempre presenti a fondo schermo, ed una visione bidimensionale dall'alto (o tridimensionale in caso di scontro diretto) su cui ci si può spostare a piacere (a volo d'uccello), impiegando la

comodissima finestra scorrevole. Onnipresenti sul display ci sono anche gli indicatori relativi allo status dei vari marines, alle armi utilizzate, al numero di nemici presenti, ecc., ecc. Si gioca perciò esclusivamente con il mouse, senza alcun complicato input da tastiera o altre simili diavolerie. La

confezione audiovisiva poi eccelle sotto ogni punto di vista, regalandoci una grafica elegantissima, chiara e dettagliata, sposata ad un commento sonoro limitato, ma d'atmosfera. Se quindi consideriamo l'estrema giocabilità di questo intrigante prodotto, non possiamo che

decretare un successo a pieni voti per questa ennesima, riuscitissima conversione delle classiche tipologie RPG in formato software. Realizzato perciò sulla falsa riga del precedente Hero Quest, Space Crusade è uno stupendo wargames in grado di regalare ore ed ore di divertimento intelligente a chi predilige questo genere e non si spaventa affatto di fronte ad una notevole complessità di gioco. Da non dimenticare, infine, la ricchissima collezione di miniature disponibili dalla Citadel che possono arricchire ulteriormente l'atmosfera di gioco (a patto di colorarle ed appiccicarle al monitor!!!).





## RACE DRIVIN'

DOMARK

PREZZO: LIT. 49.000  
USCITA: ADESSO  
DISPONIBILE  
PRESSO: B.C.S.  
GRAFICA:

**68%**

SONORO:

**56%**

GIOCABILITA':

**45%**

VAL. GLOBALE:

**56,3%**

**Q/P = C**

Ho quasi trent'anni, videogiochi dai tempi del Pong sul televisore di casa, mi sono svergognato con Spectrum e Commodore PET e sono arrivato fino all'Amiga, leggendomi tutti i capitoli della storia del videogame. Un gioco brutto come Race Drivin' non lo avevo mai visto!!!!!! Provatelo ed amatelo al bar, ma a casa lasciate perdere!

Ma, dico, l'avete mai visto un Valore Globale così basso sulle pagine di VG&CW? L'altra stampa "specializzata" potrebbe ingannarvi con dei clamorosi "Ahhhh", "Ehhhhhh", "Uhhhh", "Che meraviglia!", "Clamoroso", "Imperdibile", ma noi, che siamo italiani al 100% e che sappiamo valutare e recensire i prodotti d'oltremarica (sbucciandoci dalla scorza di inutile e forzata esterofilia a tutti i costi) non potremmo parlare bene di Race Drivin' neanche se il team Domark ci regalasse ville con piscina, panfilo e Ferrari Testarossa (Testarossa hai detto? Bhè,.... a pensarci bene!). E pensare che l'incauto acquirente si vede propinare sul retro della confezione la dicitura: "La Simulazione Di Guida Definitiva". Probabilmente la Domark ha dimenticato di riferirsi al Vic 20 o allo Spectrum ZX, perchè Race Drivin' non meriterebbe nemmeno di essere caricato su qualsiasi Commodore 64 che si rispetti (figuriamoci su Amiga!). Scopo del gioco è sempre quello: farsi venire la barba lunga un chilometro, nel tentativo di percorrere alcuni nuovi tracciati (in "gloriosa" grafica tridimensionale) di Hard Drivin' (ah, c'è anche una specie di editor: robaccia!) con le solite macchinine a poligoni che scorrono via con la velocità di un bagherozzo e l'elasticità di una tartaruga zoppa. Non parliamo poi degli immancabili giri della morte, proposti a iosa in Race Drivin', durante i quali si perde totalmente il controllo della vettura e, in generale, di tutto quello che dovrebbe succedere nella stravolgente realtà virtuale di questo gioco. Si gioca sempre con il mouse o con il joystick, lottando con l'improbabile e farraginoso cambio computerizzato (automatico o manuale) e godendosi

l'unica, vera nota originale del game, rispetto al precedente Hard Drivin': gli scenari digitalizzati (bella roba!). A questo punto mi spiego perfettamente la presenza, all'interno della confezione

originale (noi l'abbiamo ricevuta così dall'Inghilterra), di una bella videocassetta con evoluzioni ed acrobazie filamate dal vero dei veri e propri assi del volante: la pagate un po' cara,

ma è sempre un buon documentario da collezionare nella propria videoteca. C'è anche un gioco per computer nella scatola? Ah, sì, ma lasciate perdere, è roba da chiodi!





## AGONY

PSYGNOSYS

PREZZO: LIT. 49.000

USCITA: ADESSO

DISPONIBILE

PRESSO: MASTERPIX

GRAFICA:

**89%**

SONORO:

**86%**

GIOCABILITA':

**79%**

VAL. GLOBALE:

**84,6%**

**Q/P = C**

Se cercate uno shoot'em up fantasy che vi arredi la casa, Agony fa decisamente per voi. Attenzione però, non cercate di giocarlo perchè i risultati sarebbero disastrosi (per i vostri nervi). Realizzato con eccellente ricchezza di dettagli, colori ed animazioni, questo nuovo shoot'em up della software house di Barbarian II e Ork fa cilecca per mancanza di giocabilità. Un arcade difficilissimo e frustrante che solo pochi videogamer potranno domare fino in fondo.

"Il Gran Maestro Mago del Sole, Acanthropsis, in piedi sulla cima di Bromire, sospirò nella fresca brezza del mattino. Per alcuni fugaci istanti, il vapore del fiato gli danzò sulla fronte corrucciata prima di essere spinto dal vento verso le lontane e oscure montagne di Krocott. Come i primi raggi del sole accarezzarono la faccia avvizzita di Acanthropsis, e il canto degli uccelli annunciò l'alba di un nuovo mattino, egli capì che questo era il giorno in cui sarebbe morto." Prima di esalare l'ultimo respiro, tuttavia, il Mago del Sole ha scelto fra i suoi seguaci un degno erede del suo potere e della sua infinita magia, attraverso il quale perpetrare la lunga ed estenuante lotta contro le forze del male. Il prescelto (l'avete capito che si tratta di voi, vero?! Non fate orecchie da mercante!), viene dunque tramutato in falcone e spinto attraverso sei stravolgenti sfide contro il male, dotato solo di coraggio, particolare libertà di movimento e, per fortuna, di otto formule magiche da impiegare, a seconda dei casi, contro il nemico. Altro giro, altro regalo, altra serie di livelli di un nuovo shoot'em up Psygnosys, decisamente diverso dal solito, almeno per quanto riguarda l'intrigante soggetto. Gli scrolling parallattici si sprecano allora per descrivere i sei differenti mondi di gioco, le infinite orde di sprite assassini che incontreranno il nostro falco e i letali mostri di fine livello che, nella miglior tradizione Psygnosys, sembrano schizzar fuori dallo schermo grazie agli incredibili dettagli. Uno stupendo happening audiovisivo che, sempre come vuole la tradizione di molti prodotti Psygnosys, lascia ben poco spazio ad una giocabilità frenetica, complessa e perlopiù frustrante. Sembra infatti, dopo solo qualche minuto di gioco, che le dimensioni di tutti gli sprite sullo schermo siano troppo ingigantite, lasciandoci ben poco spazio per muoverci nel tentativo di evitarle. Risultato, dopo due secondi si



muore subito, si perdono tutte le tre vite a disposizione e si deve ricominciare da capo. Capirete, se non siete particolarmente abili nel domare questo genere di programmi e, soprattutto, se non possedete nervi saldi a sufficienza, Agony vi deluderà terribilmente, facendovi agognare una versione "taroccata" con tanto di trainer (non è così che si combatte la pirateria, cara Psygnosys!). Se dunque mettiamo da parte una paio di stupende pagine grafiche di presentazione ed una qualità grafica senza dubbio spettacolare, ci ritroviamo tra le mani un prodotto povero di contenuti e, prima fra tutte, di giocabilità.



# MS-DOS

## THE ROCKETEER

WALT DISNEY -  
INFOGRAMES

PREZZO: LIT. 69.000

USCITA: ADESSO  
DISPONIBILE

PRESSO: MASTER PIX

GRAFICA: EGA -

MCGA - VGA

SONORO: AD LIB -

SOUND BLASTER -

ROLAND - SOUND

SOURCE

MEMORIA: 640K

RAM

HARD DISK: SI'

CONTROLLI:

JOYSTICK -

TASTIERA

GRAFICA:

### 93%

SONORO:

### 90%

GIOCABILITA':

### 84%

VAL. GLOBALE:

### 89%

### Q/P = B



Confezione di lusso,  
manualistica  
eccellente (anche in  
italiano - su carta

riciclata), gloriosa  
grafica VGA a 256  
colori (se la vostra  
graphic card inizia



The Rocketeer,  
l'uomo-razzo cugino  
del mitico Rocket  
Ranger Cinemaware,  
atterra sugli schermi  
PC portando con sé un  
vero e proprio tesoro  
di grafica VGA a 256  
colori (fin ora mai vista  
in un arcade per lo  
standard MS/DOS). La  
giocabilità però non è  
purtroppo al livello  
delle aspettative e si  
adagia  
clamorosamente su  
una manciata di sterili  
ed inconcludenti  
sottogiochi. Che dire  
di più? The Rocketeer  
non si ama e non si  
odia, è una strana via  
di mezzo...

ancora per E o per C,  
svegliatevi: il progresso  
è arrivato!) e sonoro  
d'eccezione celebrano  
l'atterraggio del mitico  
Rocketeer anche sugli  
schermi PC (su quelli  
del Super Nintendo è

una fitta trama di  
agenti nazisti, FBI,  
spionaggio militare e  
via dicendo, entrando  
per caso in possesso  
del mitico Cirrus x-3, un  
aggeggio segreto  
simile ad uno zainetto,

# R

# O

# O

già arrivato, ma questa  
è un'altra storia!).

L'omonimo  
lungometraggio,  
apparso nelle sale  
cinematografiche  
italiane prima di  
Natale, non ha tuttavia  
riscosso particolare  
successo, nonostante  
l'originalità della  
trama, i superbi effetti  
speciali e la presenza  
del mitico Timothy-007-  
Dalton nei panni del  
cattivo di turno. E'  
perciò auspicabile una  
modesta popolarità di  
questo gioco tra gli  
aficionados MS/DOS  
che probabilmente  
non avranno seguito le  
geste del Rocket  
Ranger di celluloido. La  
trama, per chi si fosse  
messo in ascolto da  
poco, è presto  
spiegata. Il nostro eroe,  
alias Cliff Secord, un  
piota acrobatico di  
rally Gee-Bee (non  
sapete cosa sono?  
Andatevi a ripescare  
l'omonimo videogame  
Activision per Amiga di  
qualche anno fa!), si  
ritrova impegnato in

ma capace di  
tramutare chi lo  
indossa in un razzo a  
reazione, sparato a  
tremila contro il cielo.  
Cliff, all'inizio del gioco  
(suddiviso in più  
episodi-stage, ci vuole  
la parola d'accesso  
per giocare dal  
secondo in poi), si  
trova impegnato a  
gareggiare in un  
simpatico rally di  
aeroplani per poi,  
possibilmente vincere,  
imbattersi nell'arma-  
razzo segreta, e quindi  
ad affrontare le orde di  
invasori nazisti che, in  
piena Seconda Guerra  
Mondiale, minacciano  
di attaccare gli U.S.A  
con una possente flotta  
di dirigibili. Come se  
non bastasse a  
motivare la vostra  
missione di paladini  
del bene e della  
giustizia, i crucchi  
hanno anche rapito la  
bella di Cliff, sperando  
di barattarne la vita  
con il Cirrus X-3 (con il  
quale concretizzare in  
qualche modo le "armi  
segrete della Luftwaffe"



# THE ROCKETEER

in migliaia di videogiochi precedenti. Peccato perchè The Rocketeer si avvale di una stupenda realizzazione grafica (gli sprite degli

ultima analisi, meditate di giocare The Rocketeer su un 286 a 16 MHz, fareste meglio a scordarvelo subito: c'è troppa grafica e troppe animazioni per i poveri AT!

- non vi viene in mente nulla?!). Ecco allora sfrecciare via, dopo una montagna di intermezzi cartoon (con commenti sonori digitalizzati - sarebbe meglio impiegare l'economicissima The Sound Source Disney al posto delle costose Sound Blaster e simili), schermate di presentazione e stupende cartoline illustrate a 256 colori, una modesta serie di sottogiochi di modesto interesse, tratti dalle più salienti fasi del lungometraggio. Il Gee-Bee Air Rally viene perciò sviluppato su una corsa di..

su una specie di circuito ovale, cercando di superarsi a vicenda. Gli stage successivi vedranno poi Cliff impegnato in una lunga serie di shoot'em up aerei contro dirigibili, mongolfiere, aeroplani, ecc., ecc., per poi finire con un duello corpo a corpo... sulla deriva di un Hindenburg nazista!! Azione e phatos sono assicurati perciò, ma a lungo andare (o forse addirittura già di primo acchito), l'intero soggetto dei vari sottogame risulta terribilmente ripetitivo, ridondante e già visto

aeroplani, ad esempio, sono stati addirittura digitalizzati dalla realtà) che, forse per la prima volta, sfrutta tutta la potenza VGA per la dimensione Arcade (alla faccia di Amiga!). Anche i commenti sonori e le molteplici sequenze vocali digitalizzate sono di eccellente qualità, ma come ripeto il gameplay è particolarmente povero di note originali, innovative ed in qualche modo coinvolgenti. Se poi, in



ANCORA UN EROE CHE IL MONDO PIANGERÀ.



# MS-DOS

## MANCHESTER UNITED EUROPE KRISALIS

PREZZO: LIT. 49.000  
USCITA: ADESSO  
GRAFICA: EGA, VGA  
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER  
HARD DISK: SI  
CONTROLLI: JOYSTICK, TASTIERA  
MEMORIA: 640K  
GRAFICA:

85%

SONORO:

55%

GIOCABILITÀ:

80%

VAL. GLOBALE:

73,3%

Q/P=B

Nell'attesa che qualche software house si decida a sfornare un connubio perfetto tra due realtà quali quella arcade e quella manageriale, la Krisalis ci allevia l'attesa proponendoci un gioco di calcio ben riuscito, divertente e con qualche intermezzo strategico. L'aspetto grafico è più che decente, ma il sonoro non va proprio. L'unica limitazione in fatto di hardware è il joystick: senza di esso è praticamente impossibile giocare. Per il resto può andare bene anche un 286, perciò se vi piace il calcio, e avete il joy non potete assolutamente farvi scappare Manchester United Europe.

Finalmente anche i possessori di PC possono gustarsi un gioco di calcio decente, dopo aver visto una sfilza di tavanate galattiche come, ad esempio, il mitico Kick Off 2, che sul nostro personal si è trasformato in un obrobrio sotto tutti gli aspetti.

Comunque, lode e onori alla Krisalis, che ha saputo convertire alla perfezione la versione originale di questo soccer computerizzato, senza perderne nessuno degli aspetti principali. Le maggiori innovazioni riguardano sia la fase arcade sia quella manageriale, potenziate al massimo per offrire una relativa semplicità di gestione al fine di offrire il maggior grado di divertimento possibile. Potremo quindi impegnarci in una delle tre competizioni europee (per chi non se le ricordasse sono la coppa Campioni, la coppa Uefa e la coppa delle Coppe) sfidando una dopo l'altra tutte le più famose e forti

nell'acqua: con un pò più d'impegno avrebbe avuto tra le mani un capolavoro. Comunque, oltre alla sezione manageriale, vi è la più importante e divertente fase arcade, che fortunatamente sfoggia una qualità notevolmente superiore.

La partita si svolge su un campo da calcio (ma val) con una visione laterale dello stesso, un pò come avviene nelle riprese televisive, e sfrutta uno scrolling laterale decisamente ben riuscito (su un PC è merce rara). E' possibile giocare da soli contro il computer oppure in coppia, ed è in questo caso che otterrete il massimo livello di giocabilità, sfidando fino all'ultimo tackle il vostro migliore amico, per poi farlo soffrire facendogli rivedere all'infinito i vostri gol più belli mediante l'opzione replay. Parlando di tackle, mi sembra doveroso descrivere sommariamente la varietà di azioni



formazioni internazionali. Prima di parlare del gioco vero e proprio lasciatemi spendere due parole sul lato manageriale del game. Potremo, mediante una "user-friendly interface" (scusatemi, ma qualche frasetta inglese ogni tanto ci vuole) gestire il nostro team tenendone sotto controllo l'allenamento, la salute, nonché un sacco di altre funzioni ormai classiche per ogni gioco gestionale che si rispetti. Per quanto numerose siano le opzioni, non riusciranno mai ad eguagliare un titolo quale Player Manager, e in questo campo la Krisalis ha fatto un mezzo buco



effettuabili dal giocatore: ebbene, oltre alla già citata scivolata ci si può esibire in rovesciate, sfoggiare tutta la nostra classe con dei colpi di tacco degni del migliore Maradona, tirare delle staffilate ad effetto da far impallidire Platini, nonché infilare il portiere avversario con dei poderosi colpi di testa: insomma, si può fare un pò di tutto. Manchester United Europe è un bel gioco, ma non è esente da difetti, infatti oltre ad avere un'aspetto giocoso estraneo ad ogni altro videogame calcistico da me provato (sempre lasciando sul trono il mitico Kick Off 2 su Amiga, the best!) sono presenti alcuni aspetti negativi che ne sminuiscono di molto il valore. Primo fra tutti è il sonoro: sfrutta molto bene un'eventuale scheda per propinarci delle colonne sonore orecchiabilissime, ma sul campo, durante lo svolgersi degli incontri, l'audio si limita a "beep" e "boop" caratteristici dell'odiato PC speaker, veramente fastioso.

Passiamo poi alla configurazione: il processore richiesto è un'umile 286 a 12Mhz, ma personalmente vi consiglio almeno un 386 a 16Mhz. Se avete un computer più massiccio (come il mio fido 486) questa volta rimarrete un pò penalizzati in quanto il controllo della velocità lascia un pò a desiderare e vi ritroverete a guidare il vostro attaccante ad una velocità superiore ai 100 Km/h!!! Ultimo neo, anzi brufolo da 50 cm di circonferenza, è il fatto che se non avete il joystick vi dannerete l'anima per cercare di giocare, quindi il joy risulta indispensabile. Se riuscirete a sopportare tali inconvenienti non potrete che fare di Manchester United Europe il vostro "videosoccer" preferito.





# ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione di arretrati, telefonare dal lunedì al venerdì

dalle ore **11.00** alle ore **16.00**  
al numero **02 / 93 11 397**

Il prezzo di ogni arretrato é il doppio di copertina.

**ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).**

ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91	WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90	FISH N.13/14 LUGLIO 91
UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91	ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90	HOUND OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89	FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90	BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91
SPACE QUEST II N. 21 NOVEMBRE91	MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90	BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
QIN N. 5 GIUGNO 89	ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90	HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91	LOOM N.5 MARZO 1992	DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91	PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90	THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89	OPERATION STEALTH N. 12 GIUGNO 90	SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
POLICE QUEST II N. 1/2 GENNAIO 92	MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90	SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89	SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90	OBITUS N.15/16 AGOSTO 91
THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89	CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90	BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91	CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91	PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89	AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91	HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90	TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91	SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90	CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91	WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
TIME N. 5 MARZO 90	NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91	MAD TV N. 19 OTT. 91
BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90	SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91	WIZADRY N.20 OTT.91- N.21 NOV. 91 - N.22 NOV. 91 - N.23 DIC 91 -N.24 DIC 91
FUTURE WARS N. 7 APRILE 92	ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91	GODS N. 20 OTT.91
MANIAC MANSION N. 6 MAR 92	MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91	SPACE QUEST 2 N.21 NOV. 91
HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90	CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91	LEISURE SUIT LARRY V N.22 NOV. 91
SNOOPY N. 10 MAGGIO 90	ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91	CRUISE FOR A CORPSE N. 23 DIC 91
MYSTERE N. 12 GIUGNO 90	GEISHA N.8 APRILE 92	POLICE QUEST III N.24 DIC 91
BERMUDA PROJECT N.9 MAGGIO 92	KING'S QUEST V N.7 APRILE 92	COUNTDOWN N.1/2 GENNAIO 92
KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90	THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91	FASCINATION N.3 FEBBRAIO 92
LEISURE SUIT LARRY III N. 6 MAR 92	COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91	MARTIAN MEMORANDUM N. 3 FEB. 92
CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90	PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91	WILLY BEAMISH N.4 FEB. 92
CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90	QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91	THE SECRET MONKEY ISLAND 2 N.4 FEBBRAIO 92 -N.6 MARZO 92 N. 8 APRILE 92
CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90	MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91	ECO QUEST N.5 MARZO 1992
DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90	SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91	GOBLIINS N. 5 MARZO 1992
GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90	SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91	ROBIN HOOD N.6 MARZO 92
JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90	IVANOE N. 10 MAGGIO 91	EYE OF THE BEHOLDER 2 N.7 APRILE 92 N. 8 APRILE 92
KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90	EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91	KNIGHTMARE N.7 APRILE 92 N. 8 APRILE 92 N.9 MAGGIO 92
LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90	RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91	ROGER RABBIT N.7 APRILE 92
MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90	WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91	STAR TREK N.9 MAGGIO 92
NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90	XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91	THE SECRET OF MONKEY ISLAND 1 N. 10 MAGGIO 92
POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90	ARTHUR QUEST FOR EXCALIBUR N.13/14 LUGLIO 91	ELVIRA 2 N. 10 MAGGIO 92
SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90	CIRCUIT'S EDGE N.13/14 LUGLIO 91	
THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90	IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 LUGLIO 91	
THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90	DRAKKEN N.13/14 LUGLIO 91	

# LE P G A P E N Z I E D I R E I R O T T E

Spett. Redazione, sono un ragazzo di 14 anni e vi scrivo per esporvi un mio quesito su Monkey I. Sono bloccato sulla nave di Le Chuck; dopo aver preso la chiave cosa devo fare? Per favore pubblicatemi la lettera al più presto. Complimenti per la rivista. MAURO CIVITAVECCHIA

Caro Mauro, scendi nelle stive della nave e cerca di prendere una gallina fantasma. Se ci riuscirai ti rimarrà in mano una piuma fantasma con la quale potrai fare il solletico sui piedi del pirata addormentato per ben due volte (assicurati di toccargli solo i piedi, altrimenti si sveglierà). Lo spettro lascerà quindi cadere una bottiglia di Grog che dovrai in seguito usare nel piatto dal quale mangiano alcuni topolini, in un'altra porzione delle stive. Una volta addormentati i topi con i liquori potrai prendere del grasso (dalla botte con la scritta GREASE) ed usarlo sulla porta che scricchiola. Contento?!

Ave, o zuccherosa redazione! (E che, siamo un lecca-lecca?! NdR.). Mi chiamo Squinky, è la seconda volta che vi scrivo e... come? Non ve ne frega nulla?... Ah! D'accordo, allora veniamo al quindi (dunque era banale). Vorrei solo sapere che rapporti mantenete con le redazioni delle altre riviste; già perché dal tono di alcuni vostri articoli (qualche volta è proprio palese!), si può dedurre che ci sia della ruggine tra VG&CW ed altri ambienti del settore. E' una semplice divergenza di opinioni? O è forse odio profondo (con una conseguente polemica che risulterebbe tanto aperta quanto ormai è di moda quest'espressione sterile?)

Ma tutte queste domande danno adito all'interrogativo più pregnante: è davvero il caso che una rivista ben fatta (come questa, lo diciamo? Ma sì!) debba talvolta esprimere frecciate forse motivate ma non espresse nella giusta sede?

Nell'ottima recensione di WC2, il piacere della lettura era talvolta guastato da qualche "imbecille" indirizzato a destra e a manca! In qualità di semplice lettore vorrei consigliarvi di confinare le vostre critiche in punti della rivista più adeguati, tipo "L'angolo del critico", anche se detto spazio assume per voi e per noi un ruolo ben più degno... Ma se avete dei particolari risentimenti, meglio scriverli il piuttosto che (lo ripeto) nelle recensioni, dove l'attenzione del lettore dovrebbe essere rivolta esclusivamente al gioco in questione. Chiusa la sviolinata.. Ne apro un'altra: quando uscirà Monkey 2 in Italiano??? Ne sto facendo un malaffia!!! Ok, può

bastare. Mando un salutare a tutti, soprattutto alle ragazze, che sono una meglio dell'altra (ma le vostre redatrici, telefoniste, ecc., in base a che cosa le selezionate???? Mi sembra già di sentirvi: "In base alla professionalità, allo spiccato senso critico..."). CIAO LUIGI "SQUINKY" MAZZI di ROMA

Carissimo Squinky, VG&CW, lo diciamo una volta per tutte, è l'unica rivista del settore che NON traduce da nessun'altra, analoga pubblicazione straniera, che NON sfrutta materiale preso a prestito da altri ambienti e che NON impiega ragazzini imberbi, poco smalziati e terribilmente faciloni per realizzare recensioni, articoli e, soprattutto, suggerimenti e consigli d'ogni tipo per i propri lettori. Nasce dunque una coscienza professionale mica da ridere che, spesso, ahimè, ci costringe a intromettere in qualche articolo le frasi e le frecciate da te, giustamente sottolineate. Tutto ciò non è tuttavia da considerare una forma di odio o rancore represso (sai che ci frega?!), bensì una motivata ed inevitabile enfaticizzazione di ciò che NOI diciamo in quel particolare articolo, rispetto alle idiozie espresse da altri. Se ben ricordi VG&CW è sempre stata l'unica rivista a recensire e provare effettivamente i programmi presentati, parlando non solo dei loro vari pregi e delle sfavillanti qualità (proprio come farebbe un bambinetto imbesuito davanti all'albero di Natale, con giochi in regalo a destra e a manca), ma evidenziandone difetti, incompatibilità e, spesso, perfino problemi di funzionamento. Molti altri di questi "minimi" dettagli si curano ben poco, ben guardandosi dal "rovinare" il minestrone di chiacchiere, notizie imprecise e fumo che sono soliti dare in pasto ai lettori di tutt'Italia. A questo punto al più smalziati sarà venuta in mente la parola strumentalizzazione che, fortuna vuole, è completamente aliena alle linee di pensiero e di giudizio dei nostri recensori. Ecco dunque giustificato lo stridulo contrasto che si viene realizzare in alcune recensioni di VG&CW: parlane nell'angolo del critico sarebbe pormposamente assurdo, proprio perchè certe cose non meriterebbero neanche mezza pagina di rivista. Se proprio ti danno fastidio cerca di chiudere gli occhi per un attimo, pensando che in Italia c'è ancora molta gente a cui le nostre parole non possono che fare tanto bene (della serie: "Sveglia ragazzi!!!!!!"). Monkey 2 in italiano è appena uscito per IBM PC, mentre per Amiga l'attesa si prolunga ulteriormente.

Ciao!!!!

Spett. Redazione, sono un 14enne possessore di un Amiga 500 espanso ad 1 Mega ed un NES. Sono inoltre un neo lettore della vostra fantastica rivista, per la quale vi faccio i più vivi complimenti. Vi ho scritto per porvi alcuni quesiti:

- 1) Esistono dei cheat mode per Back to the Future 3, Shadow Dancer e Ork?
  - 2) Quando pubblicherete la soluzione completa di Monkey I?
  - 3) Sono migliori i giochi per Amiga o per Megadrive (non considerando il prezzo)?
  - 4) Nella mia città, non riesco a trovare Monkey 2, dove posso rivolgermi nella mia zona, per averlo?
  - 5) Vorrei, infine che mi consigliaste 2 giochi, per i seguenti generi, che considerate i migliori, (Amiga): Avventure, Strategia, Simulazioni, Sport, Shoot em'up, Beat em'up e giochi della ReadySoft.
- Vi ringrazio e vi prego di pubblicare o almeno rispondere alla mia lettera. PATRIZI FRANCESCO di PRATO

Caro Francesco, per i tre giochi richiesti, così come per centinaia di altri videogame, esistono molti trucchi e cheat mode. Purtroppo la nostra redazione è composta da esseri umani e non da androidi con la testa di latta, e, al momento, non ci viene in mente neanche un trucco!!! Per fortuna VG&CW è quasi pronto ad uscire con lo SPECIALE CONSIGLI, TRUCCHI & SOLUZIONI N. 4 (prestissimo in edicola), che conterrà tutti i cheat mode ed i trucchi per i giochi pubblicati durante questo e lo scorso anno. Tieni duro! Aspetta un po', cr... cr... cr... track! (rumore di rotelle che girano): mi è venuto in mente il cheat per BTTF 3!!!! Allora, mentre viene presentata la descrizione di ogni livello, digita i seguenti codici per finire ogni stage senza problemi: 1) ROTTEN CHEAT, 2) LOUSY CHEAT, 3) LOW DOWN CHEAT. 2) Visto che la C.T.O. non ha intenzione di ripubblicare l'Hint Book in italiano, andato letteralmente a ruba fino al mese scorso, la soluzione di The Secret Of Monkey Island I verrà pubblicata molto presto (probabilmente nello Speciale di cui sopra). Se hai problemi telefonaci o mandaci una lettera con le tue richieste di aiuto, O.K.?

3) Sono migliori i giochi per Commodore 64 o per Atari 130XE? Sono meglio i film di Kevin Costner o quelli di Tom Cruise? E' più buono il bombolone con la crema o con la marmellata? A questi assillanti interrogativi di spessore a dir poco esistenziale ci si aggiunge anche quello da te

esposto. E' comunque facile rispondere (pewh!): ci sono giochi belli su Amiga, su Megadrive, su Vic 20 e persino sull'Atari VCS2600. Non è perciò possibile fare di ogni erba un fascio (si cadrebbe infatti in errore) assumendo che l'abilità, la capacità e la creatività dei programmatori venga semplicemente meglio sfruttata, etichettandola con il marchio Sega o con quello Commodore. De gustibus non disputandum est, quindi... comprati ciò che più ti piace per ogni computer/console che possiedi!

4) Ti consiglio di sottoporre questo quesito direttamente alla C.T.O. di Bologna (tel.051 - 75 31 33), che sarà ben lieta di aiutarti. Per Monkey Island 2 in formato Amiga se ne sono sentite tante ormai!!!!

5) I migliori? Queste domande mi fanno sempre impazzire! Allora, ecco la classifica aggiornata al 27.04.91: Avventure: The Secret Of Monkey Island e Black Crypt. Strategie: Railroad Tycoons e Sim City. Simulazioni: Birds Of Prey e Knights Of The Sky. Sport: Lotus Esprit 2 e Kick Off 2. Shoot'em up: Silkworm IV (o SWIV) e R-Type II. Beat'em up: Full Contact e First Samurai. ReadySoft: Guy Spy e Space Ace 2. Salutii!"

Cara redazione, è da un po' che seguo la vostra rivista e mi piace molto, ho un Amiga 500; negli ultimi tempi state diventando troppo generosi nei punteggi. Vi vorrei fare alcune domande:

- 1) Uscirà un disk mission per Hunter?
- 2) Potreste dirmi i migliori 5 adventure con 512 Kb?
- 3) Qual'è la combinazione della cassaforte nel negozio a Monkey Island?
- 4) Come faccio a entrare nella tomba del cavaliere a Indiana J. and the Last Crusade?
- 5) A quando l'uscita Take of Atlantis e Monkey 2 in italiano?
- 6) E' vero che falcon 3 merita il primo posto nei simulatori di volo?

7) Ho un programma che si chiama IBM Transformer, potreste dirmi come funziona? Complimenti per il giornale e vi mando i codici per Mega lo Mania. CIAO DANIELE KUEH CHIASSO (SVIZZERA)

Caro Daniele (ormai giunto alla terza lettera - ma quand'è che ci mandi anche un bel pezzo di cioccolato dalla Svizzera?!), siamo diventati troppo generosi? Vedremo di provvedere al più presto!!! Per il momento, ecco le risposte ai tuoi quesiti!

1) No, mai!!

2) Uninvited, Deja Vu, Deja Vu II, Shadowgate e Future Wars. Sono vecchie, eh? Se vuoi sapere le cinque migliori



# LE P A P E N E N E P I P E T T E P O T T E R I

è così bella come quella per Amiga (misteri della programmazione e dell'astruso sistema di scrolling in standard MS/DOS). Per il momento ti consigliamo allora di acquistare Manchester United Europe che, a tutt'oggi, si rivela il miglior arcade-manageriale di calcio per PC. La recensione completa appare proprio in questo numero.

3) Sì, comprati l'arretrato con la soluzione completa! Bhè, si VG&VW si potrà dir tutto, ma lasciateci stare l'animo buono, compassionevole e disinteressato: nella prima missione devi raccogliere la mano de Klingon, portarla al laboratorio, farla esaminare da un indigeno, ripararla quindi su quel workbench nero al centro della stanza ed infine utilizzarla per aprire il pannello della porta bloccata dai pietroni (per eliminare i massi impiega i phaser rossi). Le levette colorate, nella stanza successiva così raggiunta, andranno posizionate più o meno a metà del pannello, in modo da illuminare una sola barretta per ogni indicatore.

4) Sì, a giugno!

5) Hai probabilmente sentito parlare dell'avventura grafica che la stessa Simulmondo sta preparando. Il problema è che, per il team di Bologna, vale il detto: "Tra dire e fare c'è di mezzo... un anno circa d'attesa!". Mettiti il cuore in pace!!!

6) E' già in uscita!

7) Hook, ispirato all'omonima rivisitazione cinematografica della famosa fiaba di Peter Pan, sarà un arcade-adventure prodotto dalla Ocean e commercializzato entro giugno.

8) Sì è vero, ma è ancora tutto Top Secret.

9) Il CD per PC funziona come una specie di Hard Disk, un supporto magnetico intercambiabile cioè, contenente una grandissima quantità di dati richiamabili all'istante. I vantaggi della nuova tecnologia laser consistono nella possibilità di intercambiare dunque questa grande massa di dati così come siamo abituati a fare con i modesti floppy disk, nonchè nello sfruttare una registrazione/riproduzione di tracce audio (vale a dire colonne sonore, effetti, suoni, digitalizzazioni, ecc.) perfetta, e tratta il più delle volte dalla realtà, senza l'impiego di nessuna scheda musicale. Ogni unità CD infatti possiede un'uscita diretta per altoparlanti, amplificatori, impianti Hi-Fi, ecc.

10) Tra Super NES e Super Famicom non c'è assolutamente nessuna differenza. Si tratta della stessa macchina, carrozzata con un design ed una scocca differente, a seconda delle esigenze di mercato statunitense e giapponese. Compra al volo questa nuova

console e, dammi retta: vendi il Megadrive! CIAO!!!!

Cara Redazione di VG&CW, posseggo un A500 espansa a 1MB, completa drive esterno e stampante. Vi scrivo col mio C1 Text per porvi dei quesiti.

1) Future Wars: un gioco stupendo appena arrivato e sono già bloccato. Dunque lo prendo la borsa di plastica, l'insetticida, la chiave, riempio il secchio al rubinetto, faccio il simpatico scherzetto al mio capo ed entro nell'altra stanza. Qui prendo i fogli di carta, apro con la chiave il mobiletto, trovo la macchina da scrivere dalla quale riporto alcuni numeri utili in avanti (presumo) e poi mi blocco.

Mi sapreste dare anche un piccolo aiuto per superare questo punto?

2) Sono un amante delle avventure grafiche: mi consigliate il potente hard disk?

3) Da qualche mese a questa parte mi è venuto il pallino di creare giochi con l'Amos. Ritenete questo programma in grado di esaudire le mie richieste? Che differenza c'è tra i tre tipi diversi di Amos (The creator, 3D e Compiler)?

4) Quando uscirà Monkey Island 2 per Amiga?

5) A quando Willy Beamish, Sonic, Robin Hood, Larry 5, Secret Weapons of the Lutwaffe e Indiana Jones and the Fate of Atlantis per Amiga?

Complimentandovi con voi per la stupenda e magnifica rivista saluto tutta la redazione. NON PERDO MAI LA VOSTRA RIVISTA!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! GUYBRUSH THREEPWOOD

Ahò, ma la vogliamo piantare con tutti questi soprannomi, fra l'altro tutti uguali????!!!! Non avete fantasia, oltre a non avere il coraggio per firmare le vostre lettere anche con nome e cognome (che, avete paura che vi veniamo a picchiare perchè criticate la rivista?!?). Che sia l'ultima volta che VG&CW risponde ad un anonimo Guybrush, chiaro! Allora,

1) Per Future Wars questa volta dobbiamo essere proprio cattivi: non ce la ricordiamo, non abbiamo più arretrati in redazione (ce li ha mangiat il gatto) e l'unico mondo per aiutarti consiste nel farti stampare uno apposta e mandartelo come arretrato. Se desideri, richiedici la soluzione per telefono o per postal

2) No, non gettare alle ortiche circa 800.000 lire (se non di più) per acquistare un hard disk lento e di dimensioni modeste (a meno che tu non voglia spendere più di 1 milione di Lire) come quelli attualmente disponibili per Amiga. Se ti piacciono le avventure grafiche, quelle belle,

prendi in considerazione l'idea di passare al PC: vedrai la soddisfazione!

3) L'AMOS è un gran bel linguaggio che calza a pennello a tutti coloro che vogliono creare videogiochi senza doversi scioppiare anni ed anni di studio per sistemi più complessi di programmazione. L'AMOS The Creator è la versione base del programma che va comunque sempre acquistata per poter iniziare a lavorare. La versione 3D permette di elaborare scenari ed ambientazioni tridimensionali solidi con cui sviluppare programmi a la Fighter Bomber, Voyager, Stellar 7, ecc. Il Compiler invece è un accessorio indispensabile per compattare e sveltire al massimo gli stessi listati e la relativa velocità di esecuzione. Il Compiler si rende perciò particolarmente utile per rendere ancor più dinamici gli shoot'em up e gli arcade in generale.

4) Forse a settembre!

5) Willy Beamish e Larry 5 sono già usciti, per gli altri ci sarà molto da aspettare! CIAO!!!!!!

Sono un ragazzo di 24 anni e mi diletto in programmazione, ho un 386 a 33Mhz con VGA. Questa rivista, secondo il mio modesto parere è la migliore di tutte in questo settore.

L'ho conosciuta per mezzo di amici, ma ho potuto acquistare solo una copia poichè il mio edicolaio di fiducia, dopo le mie richieste, non è riuscito a procurarmi la vostra rivista, infine dopo numerosi giri nella città in cui abito fra le edicole in una sola ho trovato tre misere copie ed ne ho acquistato una. Poichè penso che non sempre avrò la fortuna di trovarla e non ho tempo di girarmi sempre le edicole vi chiedo se è possibile una forma di abbonamento (non ne ho trovate all'interno dei quest'ultima), questo problema credo lo abbiano anche molti altri lettori. Tutto ciò aumenterebbe le vendite del giornale? Gradito da una vostra risposta spero per lettera. Cordialmente vostro, GIGLIO GIUSEPPE VITTORIA (RG)

Caro Giuseppe, per il momento non effettuiamo abbonamenti, ma se riuscirai a restare in contatto con VG&CW, entro pochissimo tempo potrai leccarti i baffi: ci sono grandiose novità in arrivo!

Gentile Redazione, sono uno sfortunato utente Olivetti (possedendo un PC1 Olivetti Prodest più che obsoleto) e proprio per questo sto provando a convincere i miei "vecchi" a sganciare la grana per un 486 (gasatuccio???)? Vi scrivo proprio per avere qualche consiglio riguardo a un mio

possibile acquisto e per farmi suggerire anche qualche marca o modello. Vorrei sapere se:

1) Gli IBM risultano superiori agli altri computer compatibili in fatto di tecnologia e prestazioni.

2) L'acquisto di computer assemblati costituisce un reale vantaggio se questi sono i più avanzati tecnologicamente montando componenti di varie marche? (tutto ciò per far "sputare un po' di denti" ad un mio amico che è pro compatibili).

3) Vorrei anche sapere quale sia il costo di una scheda Roland per PC. Ringraziandovi, voglio esternarvi che la rivista è super, fighissima, clamorosa, ecc... Rimango fiducioso in una vostra risposta.

SANCRICCA MICHELE, MACERATA

Caro "Obsoleto" Michele, lo sai che il nostro Capo Redattore ha fatto il C.A.R. proprio al SARAM di Macerata? Come dici, non ti frega nulla, bhè noi credevamo che.... uffal!

1) Per quanto riguarda gli IBM originali e i cosiddetti compatibili non c'è assolutamente nessuna differenza di funzionamento, nè di prestazioni.

2) Questa domanda proprio non siamo riusciti a copirla! Comunque, proprio come accade nel mondo degli Hi-Fi, un computer assemblato con il meglio della componentistica, presa singolarmente dalle varie marche, costituisce senza dubbio il miglior acquisto in assoluto, potendosi affidare alla massima, singola potenzialità ed affidabilità di ciascun componente. Non so se il tuo amico esulterà o andrà a nascondersi dalla vergogna - facci sapere!

3) La scheda Roland LA-PC1 per IBM PC o Compatibili costa, di listino, 945.000 IVA esclusa. Se la compri all'estero potresti pagarla addirittura la metà. Se vuoi altre informazioni telefonaci in redazione. CIAO!

HANNO COLLABORATO AI TRUCCHI DI QUESTO NUMERO: PAOLO MAGNAGHI (BUSTO ARSIZIO), RAFFAELE SOMMA (AVELLINO), DARIO ROSSI (MERATE).

DOUBLE DRAGON III (PER AMIGA): Durante il gioco mettete in pausa e premete il tasto F9. Ricominciando a giocare otterrete una gustosissima (ed utilissima) sorpresa!

ULTIMA UNDERWORLD (PER IBM PC): Ecco tutto quanto vi serve per riuscire a terminare il gioco.

1) STANDARD OF HONOR: prendetela dal capo dei cavalieri al quarto livello.

2) SWORD OF JUSTICE: la prima metà si trova al livello tre, sotto al laghetto nell'angolo a Sud-Est; dovrete prosciugare il laghetto tirando la leva dietro alla porta segreta coperta di rampicanti.

La seconda metà è al quinto livello, vicino alle tombe. Dopo averle prese entrambe, portatele da Shak (il nano fabbro) al secondo livello ed egli le aggiusterà unendole.

3) SHIELD OF VALOR: si trova al livello sei, sconfiggete il Golem ad Ovest (a Sud dell'altare - ANKH)

ed egli vi darà quest'oggetto.  
4) TAPER OF SACRIFICE: Trovate Zak nell'area centrale e commerciate con lui per ottenere il Taper in questione.  
5) WINE OF COMPASSION: andate a Nord e Ovest nella Meeting Hall. Nella stanza ad Est prendete il Wine sotto il pavimento a Sud-Est.

6) BOOK OF HONESTY: si trova a Sud della Meeting Hall. Se guardate sulla mappa, vedrete che la stanza a Sud-Ovest di quella che contiene il Wine Of Compassion, ha la forma di una clessidra. Poco più a Sud vi è una stanza a forma di chiave, subito sopra alla lava: qui ci troverete il Book Of Honesty.

7) RING OF SPIRITUALITY: Andate nella stanza a Nord-Est con le quattro leve (quinto livello) e tiratele in quest'ordine: Nord-Ovest, Sud-Est, Nord-Est, Sud-Ovest (attenzione: evitate di passare al centro della stanza, altrimenti l'anello non apparirà).

8) CUP OF WONDER: andate al terzo livello a Nord-Est, su una piccola isoletta tra le acque; suonate il flauto (354-237-875) e la coppa (Cup) cadrà nelle vostre mani! Se non sapete l'esatta locazione, andate

ad un altare (ANKH) ed utilizzate la Mantra "INSAHN". In questo modo otterrete le indicazioni per localizzare la Cup Of Wonder.

9) KEY OF COURAGE: andate ad un altare (ANKH) e utilizzate la Mantra "FANLO". Tutto qui!  
10) KEY OF LOVE: da un nano al livello 7 potrete ottenere un'immagine di Tom. Portate quest'oggetto alla vecchia signora (Judy - al livello cinque) ed ella vi darà la Key Of Love.

11) KEY OF TRUTH: andate al livello sette e prendete la chiave per entrare nella stanza dove si trova un guerriero imprigionato. Oltregassate la porta e continuate a scendere fino al secondo o al terzo livello fino ad incontrare una zona con due costruzioni. Dentro a queste ultime si trova un Golem e la Key Of Truth.

12) GARAMON'S BONES: al livello 8, nella zona a Sud-Ovest troverete alcune ossa vicino ad un paio di rune e ad un golem di pietra. Portate le ossa al livello cinque e mettetele nella tomba di Garamon e potrete conversare con quest'ultimo.

MANTRA

1) FANLO - Key Of

Courage  
2) INSAHN - Locazione della Cup  
3) UN - Baratti migliori  
4) LAHN - Identificazione  
5) HUM - Baratti migliori  
6) RA - Attacchi più efficaci  
7) SUMM RA - Attacchi migliori  
8) LU - Vista migliore  
9) LON - Maggiore abilità per riparare gli oggetti

10) AMO - Spada  
11) OM CAH - Abilità pratiche

12) MU AHM - Abilità magiche

13) AAM - Scassinare

14) KOH - Mazza

15) MUL - Stealth

16) FAL - Nimbleness & Tumbling

17) SOL - Potere magico

18) ANRA - Difesa

19) ORA - Miglior combattimento a mani nude

20) ROMM - Disarma le trappole

21) ONO - Nuotare

22) IMU - Mana

23) FAHM - Precisione nel tiro con l'arco, con la fionda e con la balestra

24) SAHF - Tracking

PSYBORG (Per tutte le versioni):

Ecco tutte le password, grazie alla sapiente e paziente opera del nostro Mirko Cavalloni (Vai pennellone!!!).  
ZARGON: 4640, 4412, 2436, 8883, 5564, 1902.

TERMINUS: 0722, 4464, 9802, 9972, 2937, 5805.  
ANACREON: 1610, 1510, 1704.  
CRYPTON: 7564, 5027, 5269, 7235, 4794.  
KALGAN: 0413, 9411, 6855, 9591, 4269.  
TRANTOR: 6619, 7627, 6765, 0218, 9336, 3704, 4970.  
SOL: 3610, 2349, 3482, 2613, 7292, 2022, 4425.

# ATARI... AMIGA.... MS PER CHI SUONA

Sono oramai alcuni mesi che riceviamo lettere e telefonate di ascoltatori che si lamentano per il poco spazio dedicato, da un po' di tempo a questa parte, al loro computer del cuore: l'Amiga. Lo stesso vale per i possessori di un Atari che da lustri si sentono dimenticati. Discorso differente, invece, per il Macintosh, computer elitario, del quale non ci siamo mai occupati sulle pagine di questa rivista. Nelle prossime righe vedremo, se possibile, di stabilire i motivi dello strapotere del sistema MS-DOS, che sta letteralmente sbaragliando la concorrenza. Andiamo comunque con ordine. Per prima cosa parliamo dell'Atari, che in Italia non ha mai goduto di una eccessiva diffusione, cosa abbastanza strana, vista la serietà della società che distribuisce queste macchine nel nostro paese. L'Atari è stata una

macchina molto venduta negli USA, dove ha riscontrato innegabili successi, almeno alcuni anni or sono. Discorso a parte meriterebbero i computer dell'Apple, che da noi hanno sempre goduto di una patina di nobiltà, anche per il prezzo elevato che li ha fatti acquistare sempre e solo da persone che intendevano usarli per lavoro. Questo discorso oggi vale solamente per la serie MacII che presenta modelli di costo elevato, sempre abbondantemente sopra i dieci milioni. Lo stesso non si può dire per la serie Classic e per i modelli entry level che hanno costi accettabili. Possedere un Macintosh è una scelta, quasi una filosofia di vita. Il nuovo sistema operativo: il SYSTEM 7 è nettamente superiore alle varie versioni MS-DOS ed ai sistemi operativi della concorrenza. Solo con Windows, della Microsoft, il PC si è avvicinato alle potenzialità operative di un Apple. Sta

comunque il fatto che in Italia il Mac non ha mai coperto più del 7-8 per cento del mercato. Questo è dovuto anche alla scarsa diffusione del software, molti pacchetti vengono importati dagli USA con mesi di ritardo e con prezzi proibitivi. I possessori di MacII sono abbastanza abituati ad ordinarsi i propri software in America, tanto che case come la ALDUS hanno costretto i propri rivenditori statunitensi a non vendere per corrispondenza agli utenti italiani. Una volta eliminati Apple ed Atari, che come abbiamo visto non hanno una grande fetta di mercato, per lo meno qui da noi, non rimangono che l'AMIGA ed i vari MS-DOS (siano essi compatibili o di marche blasonate come IBM e COMPAQ). Fino ad un anno fa la divisione fra i due sistemi era netta: l'AMIGA serviva per giocare e per fare piccole cose grafiche; gli IBM e company erano macchine da

ufficio, con potenti pacchetti applicativi. Da un po' di tempo a questa parte si sono rimescolate tutte le carte e la palma di computer più diffuso è andata ai sistemi basati sul DOS... il motivo di ciò non è solamente riconducibile al basso prezzo di questi personal, ma anche alla capillare diffusione del loro software. So benissimo, che quanto sto andando a scrivere, susciterà le ire di molti amighisti, persone che oramai hanno perso il senso dell'obiettività e non sanno vedere con i propri occhi quello che sta avvenendo. Iniziamo dai prezzi: lo sapete che l'Amiga costa un buon 30-40% in più di un sistema DOS dalle medesime caratteristiche? Non ci credete? Bene, facciamo un po' di conti: prendiamo una Amiga 500 Plus, l'ultima nata in casa Commodore, dove gira forse il 70% del software finora commercializzato (e già questo è un

fatto altamente negativo), aggiungiamoci un monitor a colori, l'espansione ad un mega di ram e il disco fisso... quanto avete speso? se vi va bene attorno ad un 1.600.000 se vi va male anche 2.000.000 tondi tondi. Per avere le stesse cose in casa MS-DOS, ovvero: un 286 a 16 MHz (che ha un clock nettamente superiore a quello dell'Amiga); un hard disk da 52 mega (visto che i 40 mega sono oramai spariti dalla produzione); un mega di ram; una VGA magari a 1024X768 punti a 256 colori; un buon monitor (in grado di agganciare tutte le frequenze della scheda grafica acquistata); spendete una cifra che può variare dal 1.300.000 al 1.500.000, dipende dalla qualità del materiale montato. Senza parlare che con poche decine di migliaia di lire potete espandere la memoria a 2 o 4 mega. E che con 200-300.000 lire di differenza vi comperate addirittura un 386 a 25 MHz! Il tutto alla

# -DOS..... SYSTEM 7.....

## LA CAMPANA!!!

faccia di chi si ostina a sostenere che l'Amiga è il computer meno caro che ci sia in commercio. Non parliamo poi del fatto che su un PC gira almeno il 99% del software in commercio (e sono svariate migliaia di titoli), mentre ogni volta che la Commodore cambia il sistema operativo o commercializza un nuovo modello, se va bene gira solo il 60-70% dei vecchi programmi. Alla faccia della serietà e della affidabilità! Intendiamoci anche in America ed in Inghilterra sta avvenendo questo rimescolamento di carte, che sta portando i compatibili a svolgere un lavoro di primo piano nell'informatizzazione delle masse. Tutto questo, è dovuto anche all'affidabilità elevata raggiunta dalle componentistiche che vengono sfornate a ritmi incredibili nelle industrie taiwanesi. Fabbriche che oramai producono la maggior parte dei PC venduti nel mondo, la stessa

IBM costruisce mother board e schede in stabilimenti acquistati a Formosa. Di riflesso si sono mossi anche i produttori di software, che hanno iniziato a privilegiare la produzione di programmi per MS-DOS. Non è infatti un caso che avventure della Sierra o simulazioni della Microprose solitamente escano 5 o 6 prima rispetto alla release per Amiga, non parliamo poi della versioni per Atari che in molti casi non vengono nemmeno prese in considerazione. L'unico campo che vede l'Amiga come dominatrice incontrastata è quello dei platform e di tutti quei game che normalmente si possono vedere in una sala giochi. In pratica, chi possiede una Amiga, dovrà scordarsi di programmi del tipo Falcon 3 o Wing Commander 1 o 2 e si dovrà accontentare dei numerosi arcade della Titus o della Ocean che, onestamente, non hanno validi

concorrenti in casa IBM. Se vi piacciono tanto questi giochi, ed intendete acquistare questo computer della Commodore al posto di una console, beh forse l'acquisto può essere ancora interessante, sempre che vi accontentiate di usare un televisore al posto del monitor. Se invece volete comperare anche il video e magari un secondo drive, l'acquisto diventa più un discorso affettivo che un buon affare... e si sa, davanti al cuore non si comanda. Non parliamo poi dei programmi applicativi, in questo campo il sistema MS-DOS è da sempre lo standard, soprattutto ora che con Windows si può iniziare a paragonare un IBM ad un Macil. Per quanto riguarda la grafica il discorso è più sfumato, la divisione meno netta, anche se con le nuove schede a 32000 colori i taiwanesi hanno fatto un grande salto di

qualità! In ogni caso, se vi serve una buona titolatrice a poco prezzo, l'Amiga resta ancora insuperata: sia per l'abbondanza del software, reperibile a basso costo, sia per la diffusione di validi genlock economici. L'Atari, rimane sempre una buona macchina per fare musica, in questo campo è molto usato dai professionisti specialmente per il basso costo. Il Macintosh è l'unico in grado di fare tutte queste cose in maniera superiore, peccato che l'alto prezzo lo abbia reso appetibile solo da pochi, ma fortunati personaggi. Ora, se mi avete letto fino a qui, non è certo il caso che andiate a buttare il vostro 500, il sottoscritto ha una Amiga 1000 espansa a 3 mega, che non ha mai cambiato da anni. Detto fra di noi il 1000 è forse il più bel computer prodotto da mamma Commodore, peccato che costasse troppo per poter diventare il successore

dell'indimenticabile C64.

Se dovete acquistare un computer nei prossimi giorni o mesi, forse l'Amiga non è il personal più conveniente che ci sia sul mercato, non parliamo del modello 2000 che ha un costo anche superiore, in compenso ha più l'aria di computer serio ed offre la possibilità di inserire senza problemi numerose schede ed un hard disk, ma anche qui i prezzi diventano stratosferici se raffrontati ad altri sistemi DOS. Mi raccomando, prima di subissare la redazione di proteste per quanto state leggendo, dimenticatevi il cuore e l'affetto che portate per il vostro 500 e guardatevi in giro nei vari negozi specializzati. Ciao a tutti... soprattutto agli amighisti!!!!

MAURO PAGANI



# UNIVERSO

# BATTAGLIE

## ULTRA MARINES

GAMES WORKSHOP

PREZZO: LIT. 46.900

USCITA: ADESSO  
DISPONIBILE PRESSO:  
PERGIOCO

Avete mai sognato di abbandonare per un attimo il sempre attuale, ma un tantino ripetitivo, mondo fantasy, per tuffarvi nel futuro impersonando dei Marines, o meglio degli Ultra Marines? Ebbene, grazie alla Games Workshop, ora potrete unirvi alla

valorosa compagnia spaziale per affrontare mille e mille insidie nel tentativo di sradicare anche lo spazio più oscuro della onnipresente ombra del male. Lasciando stare propositi così apocalittici, vediamo nei dettagli cosa ci propone questo ennesimo board-game, che in questo periodo sembra essere



ritornato di moda. Dunque, il nostro compito è quello di introdurci, mediante futuri teletrasportatori (sulla falsariga di Star Trek), all'interno dello scafo di astronavi aliene, per effettuare una sorta di sterminio di massa, cercando di recuperare, se possibile, qualsiasi oggetto utile e difendendo, nel contempo, i nostri alleati prigionieri del nemico.

Tutti gli oggetti, indipendentemente dalla proprietà, sono considerati "artifacts". Come per tutti i giochi da tavolo esistenti, penso che la mole di materiale presente all'interno della confezione sia da sola l'incentivo primario all'acquisto per molti giocatori, perciò mi sembra opportuno stilare anche per Ultra Marines una lista completa del contenuto:

- 20 miniature della Citadel superbamente dettagliate.
- 49 sezioni che formano l'area di gioco.
- 4 carte-dati.
- 4 dadi.
- 30 carte-evento.

- un misero (è proprio il caso di dirlo!) foglietto di istruzioni.

- un vassoio di aiuto per i combattimenti.

- aggeggi vari (ovvero: una scusa come un'altra per dire che sono stufo di fare un'elenco!).

Passiamo adesso a descrivere il gameplay.

La prima cosa da farsi in questo genere di games è costruirsi lo scenario, visto che non è fisso, ma è composto da più elementi accoppiabili in una moltitudine di combinazioni al fine di ottenere una maggiore varietà.

Dopo aver effettuato tale operazione, si può iniziare a giocare.

Ogni turno è diviso in fasi e queste devono essere completate in ordine, permettendo a tutti i vostri alleati di finirne una prima di procedere alla successiva.

Ad esempio, non è permesso muovere uno dei vostri guerrieri, farlo sparare e poi muoverne un'altro.

Andiamo ora ad esaminare la successione di azioni che il game impone:

1) Roll for event cards

on the board (dai che vi farà bene un pò d'inglese!). Ci è data la possibilità di accumulare più carte evento da usare nella missione per facilitarci il compito e per ostacolare gli avversari, e non per ultimo, per impedire agli stessi di impadronirsi degli oggetti da noi difesi. In questa prima fase si può usufruire degli effetti di una di queste carte speciali.

2) Picking up and teleporting artifacts. Con questa opzione è possibile raccogliere gli "artifacts" nemici, oppure trasportare sul vascello assediato i propri.

3) Moving. C'è bisogno che ve lo spieghi? Mi sembra proprio di no, quindi passiamo oltre.

4) Firing. Se è possibile tracciare una linea retta ininterrotta tra voi e il nemico, allora è possibile sparargli. Facendo così, si ha la possibilità di ferirlo e, con un pò di fortuna, di eliminarlo al primo colpo!

Per sapere l'esito di tutto ciò, come al solito, bisogna darsi un pò da fare e consultare un paio di

tabelle particolarmente semplici e chiare nell'uso (per fortuna). 5) Hand to hand combat. Se non avete la possibilità di arrostitire il vostro nemico da lontano, sarete costretti ad ingaggiarlo nel modo di combattimento più valoroso di tutti, ossia a scazzottate sul mento (tanto per essere chiari).

6) Recovering stunned scouts. Permette di stabilire se i personaggi temporaneamente messi fuori gioco siano riusciti a recuperare e a riprendersi per continuare lo scontro (ah, che vita dura quella dei marines!!!).

7) Drawing event cards. In occasioni particolari ci si può rifornire di carte evento, ma solo durante questa fase. Le regole non finiscono qui, ve ne sono delle altre opzionali, ma mi sembra più che sufficiente per farvi capire lo spirito del gioco, che se ingolfato di tutte le "optional rules" rischia di diventare troppo noioso e laborioso, allontanandosi dal

relativamente veloce e divertente "normal game".

In definitiva non posso che consigliarvi l'acquisto di questo ennesimo prodotto made by Games Workshop, ma per quanto mi riguarda posso tranquillamente esonerarmi dal farlo perchè:

- non contiene nessuna, e dico nessuna, innovazione.
  - è richiesta, per divertirsi un pò, la presenza di un paio di amici (e convincerli a passare ore su ore confrontando tabelle e tirando dadi non è mai stato il mio forte).
- Per questi motivi un tale prodotto non offrirà mai e poi mai il mio completo consenso, limitandosi a essere un board game come molti altri, discretamente meritevole, ma non eccezionale. Se non avete questi problemi, visto anche il prezzo estremamente competitivo, fate una bella cosa: uscite di casa, entrate nel vostro shop di fiducia, acquistate Ultra Marines, tornate a casa e ... buon divertimento!!!



Dark Angel and Space Wolf Space Marine Terminators. Models from the Space Hulk board game and the Terminators and Tyranids box set.

## GAME BOY

### BUGS BUNNY CRAZY CASTLE II

KEMCO SEIKA

PREZZO: LIT. 69.000  
USCITA: ADESSO  
DISPONIBILE PRESSO:  
MICROMANIA e  
COMPUTER LAND  
GRAFICA:

92%

SONORO:

89%

GIOCABILITÀ:

96%

VAL. GLOBALE:

92,33%

Q/P = A

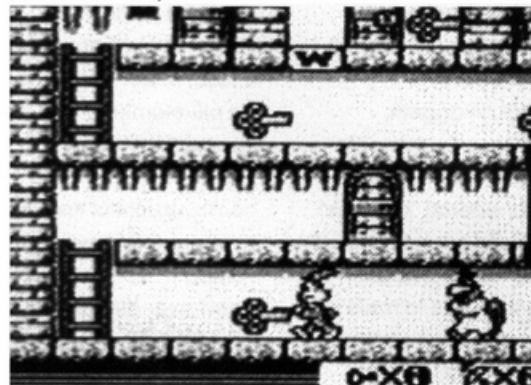
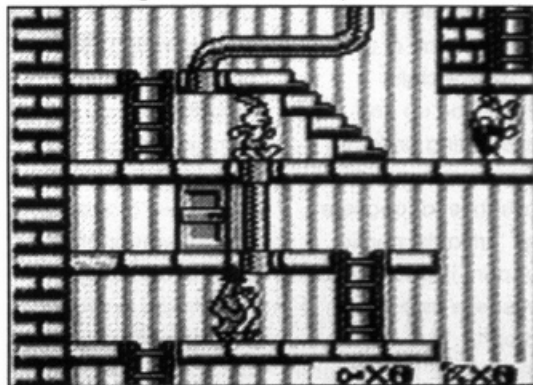
Bugs Bunny, Wile E. Coyote, Yosemite Sam, Sylvester The Cat, Daffy Duck e tanti altri, tutti riuniti in un glorioso Game Pak, atterrano sugli LCD del vostro Game Boy per regalarvi un mare di divertimento arcade. Il Crazy Castle che andrete ad esplorare, in compagnia del mitico rabbit mangiarcarote (mai visto un coniglietto mangiabananane, comunque!), risponde a ben 28 lunghi livelli

platform dove si trovano disseminati oggetti bonus, avversari dal "tocco mortale" e, ovviamente, chiavi varie che aprono le porte agli stage successivi. Fin qui niente di nuovo, ma se applichiamo a questo soggetto sempreverde una realizzazione grafica di ottimo livello, con molteplici sprite, ottime animazioni e spettacolari animazioni, Bugs Bunny Crazy Castle II si rivela

un vero e proprio gioiellino di giocabilità e spettacolarità. Al tutto si va poi ad aggiungere un minimo e contenutissimo livello di frustrazione, qualora non si riuscisse a finire il gioco in una sola seduta (e che, siete i figli segreti di Mandrake?!), grazie alla presenza di speciali password, scoperte al termine di ciascun livello. Spargiamo infine su tutto il Game Pak una manciata di tipica,

ambientazione cartoon (con incudini, trappole, bombarde, casse, corde, ecc.) ed otterremo... una corsa frenetica verso il proprio rivenditore di fiducia per acquistare questa cartuccia!!!

**Soggetto sempreverde, tipicamente platform, grafica scattante, dinamica, allegra e fumettosa, sonoro d'eccellenza... bhè, devo continuare ancora tre righe per farvi capire che Bugs Bunny Crazy Castle II è da comprare al volo!**



## GAME BOY

### BILL ELLIOT'S NASCAR FAST TRACKS

KONAMI

PREZZO: LIT. 69.000  
USCITA: ADESSO  
DISPONIBILE PRESSO:  
MICROMANIA e  
COMPUTER LAND  
GRAFICA:

97%

SONORO:

84%

GIOCABILITÀ:

94%

VAL. GLOBALE:

91,66%

Q/P = A

Bill Elliot, anche se non lo sapete (e probabilmente non ve ne cale proprio nulla!) è un famoso pilota automobilistico, più volte vincitore di Daytona 500, nello scorso decennio. Ora il mitico Billy (almeno laggiù negli States) ha deciso di supervisionare e sponsorizzare la produzione di un infuocato Game Pak ispirato appunto alle gesta dei mitici gladiatori dei circuiti statunitensi più famosi. Ecco allora il Game Boy tramutato in pit, tribuna d'onore, trasmittente televisiva e, chiaramente,

scattante quattroruote ad alta cilindrata per la gioia di tutti gli assi del volante (che potranno anche sfidarsi in "link" collegando più console allo stesso tempo). Oltre alla classica fase arcade, con visione tridimensionale prospettica (a la Days Of Thunder), non mancano perciò le fasi di preparazione e customizzazione della propria vettura, sviluppate attraverso menu ed iconcine varie, come mai, fino ad oggi, si è mai visto su Game Boy. Ben presto vi renderete conto che i veri

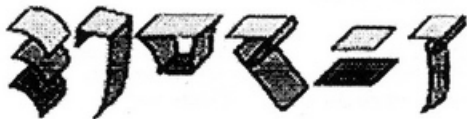
campioni Nascar oltre a possedere nervi saldi, prontezza di riflessi ed abilità nella guida, devono necessariamente appoggiarsi ad un lavoro di squadra attentissimo, con tecnici, meccanici ed ingegneri preparati (siete sempre e solo voi, sigh!!!!). Morale della favola: la grafica spettacolare e dettagliata, unita a commenti sonori decisamente ottimi, non fanno altro che celebrare ulteriormente la già elevatissima giocabilità di Bill Elliot's Nascar Challenge, facendovelo, spesso,

rimpiangere in una improbabile versione a colori su un vero schermo monitor (lo stesso gioco è comunque disponibile anche per il NES - a quando per il Super Nintendo?!). Imperdibile!

**Days Of Thunder di Tom Cruise viene concretamente riproposto in uno stupendo videogioco che rende finalmente giustizia al mondo delle indavolate sfide di Indianapolis, Daytona e via dicendo. Emozione, azione e strategia si fondono in un ottimo prodotto, capace di intrattenervi più che piacevolmente per molte settimane a venire.**



"Prima gli unici ..... Ora i Primi in assoluto per quanto riguarda le novità !



## Micromania

Via XXV Aprile, 80 - Besozzo - 21023 - Varese  
Tel : 0332 - 970189 Fax : 0332 - 970462



## Computer Land

Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - 21012 - Varese  
Tel / Fax : 0331 - 204074

### Novità Super Famicom

Air Management	SIM	Lire: 193.000
Peeble Beach	SPT	Lire: 160.000
F1 Grand Prix	RAC	Lire: 160.000
Goso Musha	ACT	Lire: 140.000
Super Cup Soccer	SPT	Lire: 145.000
Wrestlemania	SPT	Lire: 145.000
Super Aleste	SHT	Lire: 145.000
Boxing World Champ	SPT	Lire: 130.000
Battle Blaze	ACT	Lire: 150.000
Golden Fighter	ACT	Lire: 152.000
Magic Sword	ACT	Lire: 155.000

### Novità Megadrive

Badomen	SHT	Lire: 99.500
Alisia Dragon	ACT	Lire: 115.000
Magical Taruto	ACT	Lire: 59.000
Silky Lip MCD	ADV	Lire: 110.000
Slime World	ACT	Lire: 99.500
F1 Hero	RAC	Lire: 115.000
Kid Chameleon	ACT	Lire: 99.000
Aisle Lord MCD	RPG	Lire: 115.000
Lunar MCD	RPG	Lire: 115.000

IL  
PC ENGINE  
CON I SUOI  
256 COLORI  
SU  
SCHERMO

### Novità PC-Engine NEC

Davis Cup	SCD	SPT	Lire: 105.000
Bilderland	PZL		Lire: 105.000
Super Raiden	SCD	SHT	Lire: 105.000
Macross 2036	SCD	SHT	Lire: 110.000
Genpei Tomaden II		ACT	Lire: 105.000
Star Paroder	SCD	SHT	Lire: 105.000
Teraforming	CD	SHT	Lire: 105.000
Rayxanber III	SCD	SHT	Lire: 105.000
Spriggan Mark II	SCD	SHT	Lire: 115.000
Doraemon	SCD	ACT	Lire: 95.000
Daisenryaku II	SCD	SIM	Lire: 120.000

### Titoli in Stock Market \* MD

Wani Wani World		Lire: 75.000
Raiden Trad		Lire: 69.000
Magical Hat		Lire: 39.000
Sword of Sodan		Lire: 39.000
Jewel Master		Lire: 39.000
Super League 91		Lire: 79.000
Verytex		Lire: 79.000
Dick Tracy		Lire: 49.000
Toragia		Lire: 99.000
Strider		Lire: 57.000
Bare Knade		Lire: 79.000
Sol Feace	MCD	Lire: 89.000
Earnest Evans	MCD	Lire: 89.000
Heavy Nova	MCD	Lire: 89.000
Fastes 1		Lire: 39.000
Dinoland		Lire: 59.000
Dark Castle		Lire: 59.000
Megatrax		Lire: 59.000

### Titoli in Stock Market \* SFC

Big Run	Lire: 80.000
Actlaser	Lire: 70.000
Monkey Gyro	Lire: 90.000
Gundam F-91	Lire: 80.000
Rocketeer	Lire: 110.000
Xardion	Lire: 110.000
Dimension Force	Lire: 105.000
Paperboy II	Lire: 90.000
Pro-Football	Lire: 98.000
Jerry Boy	Lire: 105.000
Pro-Soccer	Lire: 95.000

SOLO  
TITOLI  
ORIGINALI  
DA  
GIAPPONE  
&  
AMERICA

### Titoli in Stock Market \* PC-Engine

Batman	Lire: 49.000	
After Burner II	Lire: 89.000	
Operation Wolf	Lire: 39.000	
Guy Flame	Lire: 39.000	
Necromancer	Lire: 39.000	
Skweek	Lire: 39.000	
Son Son II	Lire: 39.000	
Download	Lire: 39.000	
Spriggan	CD	Lire: 89.000
Valis III	CD	Lire: 89.000
Valis IV	CD	Lire: 89.000
Mahjong Banira	CD	Lire: 89.000
Hawk F-123	SCD	Lire: 89.000
Final Soldier	Lire: 49.000	
Dragon Egg	Lire: 39.000	
Fighting Run	Lire: 39.000	

Assistenza  
Tecnica  
Modifiche  
Console  
in standard  
R.G.B

### Novità Game Gear

Super Pro-Baseball	SPT	Lire: 57.000
Joe Montana Football	SPT	Lire: 57.000
Hyokkori Huotanjima		Lire: 57.000
Aireal Assault	ACT	Lire: 57.000

### Novità GameBoy

Spy vs Spy	Lire: 57.000
Panel Ninja Kesamaru	Lire: 52.000

### Stock Market Game Gear

Donald Duck Lucky Time	Lire: 42.000
Berlin Wall	Lire: 40.000
Outrun	Lire: 39.000

### Stock Market GameBoy

Castelvania Adventure	Lire: 49.000
Dr. Mario	Lire: 39.000
Minesweeper	Lire: 39.000
Nemesis II	Lire: 41.000
Track Meet	Lire: 49.000
WWF Wrestlemania	Lire: 49.000
Bomber King	Lire: 39.000
Cubillion	Lire: 29.000
Dodge Boy	Lire: 45.000
Battle Kingdom	Lire: 43.000
Barumba Buster	Lire: 39.000
Peetan	Lire: 39.000
Cyraid	Lire: 39.000

TUTTE  
LE VERE  
NOVITA'  
IN  
ANTEPRIMA

La più vasta scelta  
di Giochi per il  
PC - Engine Nec

Megadrive

PC-Engine

Neo - Geo

Game Gear

Game Boy

PC-Engine

DUO

Super

CD-Rom II

PC-Engine

LT

Mega CD

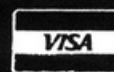
Tutte le nostre Console sono già predisposte per essere usate con attacco Standard SCART RGB. Al momento dell'acquisto è possibile richiedere altri cavi per altri monitor RGB che non usano il sistema SCART, ma altri connettori.

Adattatore S-NES	Lire: 29.000
Asci PAD * SFC	Lire: 55.000
Cavi Scart	Lire: 25.000
Cavi Monitor RGB	Lire: 29.000

# Japanese & American Import

Vendita per corrispondenza su Rete Nazionali ed Estera - Assistenza Tecnica  
Presso le nostre Sedi si possono provare i Giochi prima dell'acquisto

CartaSi



# ✓ Provatli per Voi!!!

operazioni dovrete possedere anche un genlock, oltre alle apparecchiature di cui si

Oltre al programma sono disponibili una serie di font disk ed uno showmaker.

## VIDEO DIRECTOR GOLD DISK

PREZZO: L. 389.000  
USCITA: ADESSO  
VAL. GLOBALE:

# 98%

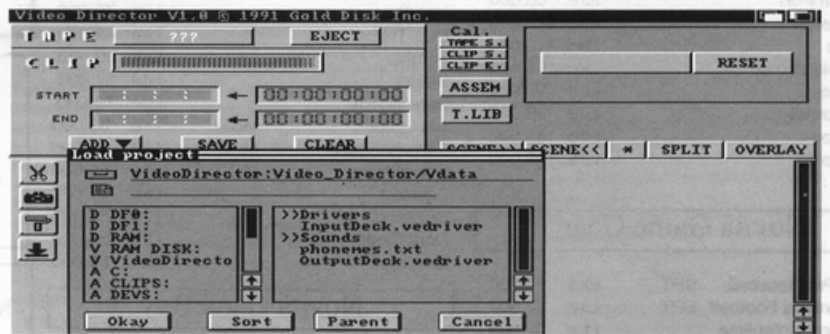
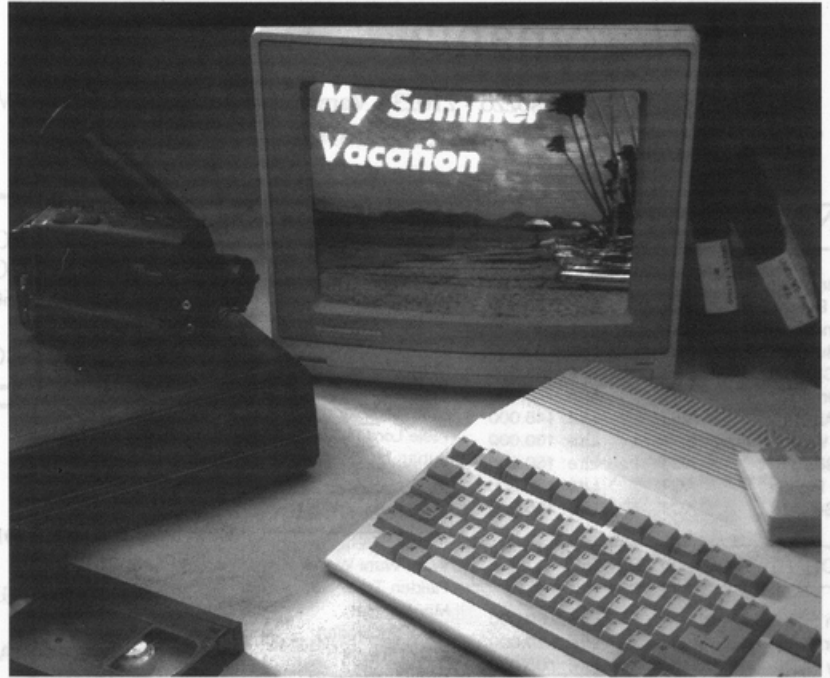
DISTRIBUITO DA:  
SOUNDWARE

VIDEO DIRECTOR non è il solito programma in grado di inserire titoli ed immagini in un filmato, pur essendo in grado di fare entrambe le cose più che egregiamente. Questo software è stato ideato per un pubblico di appassionati videomatori che intendono utilizzare l'Amiga per montare i propri film. Si avete capito bene: per montare spezzoni di nastro magnetico... e sicuramente i più rimarranno stupefatti dalle potenzialità insite in questo programma. In pratica se possedete un camcorder ed un videoregistratore potrete, con l'ausilio di VIDEO DIRECTOR e del cavo di connessione fornito con il programma, eseguire tutte le operazioni di CUT e PAST che volete, operazioni che verranno effettuate sul filmato stesso, il risultato logicamente verrà impresso sul secondo VCR.

VIDEO DIRECTOR non è il solito titolatore per Amiga, è un programma innovativo che vi consente di pilotare due videoregistratori e di montare scene ed immagini di filmati ripresi in precedenza. Oltre a ciò vi viene offerta la possibilità di aggiungere scritte e piccoli disegni. Il che vi permetterà di risparmiare sull'acquisto di un programma specifico per la titolazione, che in questo caso sarebbe inutile.

In pratica voi fate scorrere sul video i fotogrammi ripresi con il camcorder, a questo punto decidete quali sequenze cancellare e se necessario quali spezzoni spostare da un punto all'altro del filmato, ed il gioco è fatto. Potrete fare tutte quelle operazioni di moviola e di montaggio che un professionista esegue con un banco di regia... Tutte queste operazioni possono essere fatte solo con un determinato tipo di hardware, dovete possedere:

- una Amiga con almeno 512K di memoria (meglio un paio di mega)
- un camcorder della Sony o un VCR che potranno essere usati come sorgente
- un'altro VCR da utilizzare come destinatario del segnale,



meglio se con controllo remoto agli infrarossi. Il software è in grado di utilizzare la maggior parte dei videoregistratori in commercio, se il vostro non è contemplato nella lista dovrete eseguire le varie operazioni manualmente, perdendo così tutti i vantaggi di editing e catalog automatici offerti da VIDEO DIRECTOR. Oltre a queste possibilità, il programma permette anche di eseguire operazioni di titolazione e di sovrapposizione di piccoli disegni alle immagini originarie. Logicamente per eseguire queste

è già detto in precedenza. La GOLD DISK consiglia di utilizzare camcorder della Sony e videoregistratori Panasonic. Fra i genlock viene consigliato il SuperGen 2000s. Con queste apparecchiature il programma permette di mantenere tutti gli automatismi, senza dei quali vi risulterà quasi impossibile eseguire un corretto montaggio delle immagini. Certamente se possedete le apparecchiature necessarie non mancherete di stupire amici e conoscenti. Il risultato sarà assicurato.

Anche questo software, come altri di cui ci siamo occupati in precedenza permette di trasformare una Amiga in una potente stazione di editing di immagine, cosa questa impossibile con computer di altre marche di prezzo analogo. Per far girare il programma bastano 512K di ram ed un solo drive, personalmente vi consigliamo di acquistare almeno un paio di mega di ram e se possibile di montare un Hard Disk che vi renderà più veloci tutte le operazioni preparatorie. Anche perché il programma non si rivolge solo ai videomatori della domenica, ma anche a chi vuole fare piccoli filmati semiprofessionali. Non dimentichiamoci che l'Amiga viene usata anche alla RAI per eseguire titolazioni e piccoli montaggi.



# MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)  
FAX - TEL. 0331-620430

**Super Nintendo**  
**2 Joypad**  
**Super Mario World**  
**L. 389.000**  
**Kuma Connector Famicom**  
**L. 89.000**

## CD-ROM per PC

Barney Bear Goes To School L.129000  
Battle Chess L.189.000  
Wing Commander + Ultima6 L.199000  
Composer Quest L.189.000  
Collection L.189000 - Pack 2 L.199000  
Kings Quest V L. 169.000  
Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

## AD LIB MUSIC CARD

Scheda musicale per PC e IBM compat.  
11 suoni contemporanei  
Supporta centinaia di videogiochi  
Incluso programma JUKF BOX  
Manuale in italiano  
Disponibile software professionale  
L. 199.000

\*\*\*\*\*

**Scheda Joystick**  
**Microchannel**  
**L. 129.000**

## A500 Upgrade 2.0

L. 99.000

Scheda con kickstart 2.0 per avere i due sistemi operativi

## A500 PLUS KICK

L. 170.000

Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

⇒ **Prezzi IVA compresa**  
⇒ **Spese Postali L.10000**  
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma  
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	C64
1000 Miglia	59000	69000	
Advantage Tennis	49000	59000	
Age	49000	69000	
Alcatraz	59000		
Big Game Fishing	59000	69000	30/30
Castle Of Dr. Brain	89000	99000	
Civilization		99000	
Clk Clak	49000		25/29
Deusteros	49000		
Dylan Dog	59000	69000	29/29
Eco Quest "Sierra"		99000	
F1 Grand Prix	79000		
Fascination	59000	69000	
Football Champ	59000		29/29
Freakin Funky Fuzzballs		49000	
Gateway Savage Frontier		69000	/69
Gobliini	49000	69000	
Golden Eagle	49000	59000	
Great Napoleonic Battles	49000		
Harlequin	49000		
Heimdal	69000	69000	
Hero Quest + Return		69000	
Hyperspeed		119000	
Joany Quest			/29
Kick Off Giants	20000		
Knightmare	59000		
Leander	49000		
Mega Twins	29000		20/26
Monkey Island II	89000	89000	
Obitus		79000	
Ork	49000		
Police Quest III	89000	99000	
Pool Of Darkness		69000	
Populous II	59000	69000	
Rates!	39000		25/29
Riders Of Rohaa		69000	
Robocod	39000		
Rolling Ronnie		39000	
Rubicon	59000		25/29
Secret Weapons Luftwaff		99000	
Shuttle		99000	
Space Quest IV	89000		
Star Trek		59000	
Super Space Invaders		39000	
Tip Off	49000		
Ultima VI	69000		
Wild West World	59000	59000	
Willy Beamish	89000	99000	
Wing C. II Special Oper.		49000	
Wolfchild	49000		

TITOLO	AMI	IBM	C64
Agony	49000		
Alien World	39000		25/29
Another World	69000		
Battletech II		79000	
Birds Of Prey	59000		
Brides Of Dracula	49000		
Conquests Of Longbow		99000	
Cover Girl Poker	49000	69000	
Cruise For A Corpse ITA	59000	59000	
D/Generation		79000	
Dragons Lair Singe Castle		79000	
Eye Of The Beholder II		79000	
Falcon III		109000	
Fire Team 2200	69000	79000	
Flight Of The Intruder	59000		
Floor 13		79000	
Fuzzball	49000	49000	
Gods		49000	
Harpoon New	69000	79000	
Heart Of China	89000	89000	
Hudson Hawk	29000		
Leisure Suit Larry V	89000	89000	
Leisure Suit Larry I	89000		
Lotus II	49000		
Maniac Mansion ITA		69000	
Midwinter II	79000	119000	
Oh No! More Lemmings	49000	49000	
Paperboy II		49000	
Personal Pro Golf		79000	
Pit Fighter	29000	29000	
Pro Tennis Tour II		49000	
Realms	69000		
Red Baron	89000	89000	
Robocop III	59000		
Rocketeer		69000	
Shadow Lands	59000		
Simpsons	29000	49000	
Space Ace II	79000	89000	
Space Gun	49000		25/29
Space Quest I VGA		89000	
Strike Manager	59000		
Time Quest		79000	
Titus The Fox	49000	49000	
Treasure Savage Frontier		79000	
Turtles II col-op	49000	49000	
TV Sports Boxing		69000	
Utopia	69000		
Wayne Hockey II		69000	
Wizardry 6	79000	79000	
Wizardry 7	Soon	Soon	

MEGADRIVE	GAMEBOY
Adapter JPN 25.000	Super Mario Land
Adapter M.S.II 99.000	Double Dragon
Joystick Tac 49.000	Kung Fu Master
Joystick Arc. 120.000	Bubble Bobble
Fantasia	The Punisher
Last Battle	Batman
Super Monaco G.P.	Simpson
Turrican	
Sonic The Hedgehog	<b>SUPER NINTENDO</b>
Jewel Master	Joe & Mac 129000
Out Run	Pit Fighter 139000
El Viento	Rival Turf 139000
Golden Axe II	WWF Wrestle 139000
Joe Montana Football	Mystical Ninja 139
Ice Hockey	Super Ghouls'n'Ghost
Rastan Saga II	S. Off Road 129000
Wrestle War	
	<b>ATARI LYNX</b>
	Ninja Gaiden
	Strider II
	Toky
	World Cup Soccer
	<b>PC ENGINE</b>
	Pc Kid II
	Death Angel Legend
	Bubble Gun Crash

SuperNintendo		Man. e Soft. In inglese
Actraiser L. 139.000	Nosferatu L. 139.000	
Big Run L. 129.000	Pga Tour Golf L. 129	
Bill Lambeer Basket 139	Paperboy 2 L.139.000	
Bombuzal L.129.000	Pilots Wing L. 129.000	
Castlevania IV 139.000	Populous L. 129.000	
ChessMaster L.129.000	RPM Racing L. 129.000	
D-Force L. 139.000	Radio Player L. 139.000	
Darius Twin L. 139.000	Raiden L. 139.000	
Dennis Baseball L. 139	Robocop 3 L. 139.000	
Drakken L. 139.000	Robomech L. 139.000	
Dream TV L.139.000	Rocketeer L. 139.000	
Dungeon Master L.149	Shanghai L. 129.000	
Earth Defence L. 129	Sim City L. 129.000	
Equinox L. 129.000	Simpsons L. 139.000	
Extra Innings L. 129000	Smartball L. 129.000	
F-Zero L.129.000	Smash TV L. 129.000	
Final Fantasy II L.149	Solstice 2 L. 129.000	
Final Fight L.139.000	S. Adventure Is. L.139.	
Gradius 3 L.129.000	S. Baseball 1000 L.139.	
Hole 1 Golf L. 129.000	S. Bases Loaded L.129.	
Home Alone L.149000	S. Battle Tank L. 139000	
Hyperzone L.119.000	S. Double Dribble L.139	
Lemmings L. 129.000	S. F1 Built L. 129.000	
Might Magic 2 L.149	S. R-Type L. 139.000	
Ncaa Basket L. 149000	Turtles L. 149.000	
Nolan Ryan L.129000	Zelda 3 L. 129.000	

# ✓ Provatli per Voi!!!

## SCALA 500 SOUNDWARE

PREZZO: L.269.000  
USCITA: ADESSO  
VAL. GLOBALE:

**95%**

SCALA 500 è un programma specifico che si offre ad un pubblico che ama fare filmati, magari durante le vacanze, e personalizzarli ed abbellirli durante i mesi invernali. Il risultato sarà senz'altro superiore alle aspettative. Buon lavoro.

NZL.	PAGENAME	WIPF	WAIT
1	SCALA 500 Videotitler	5	3
2	Digital Vision	5	3
3	Overlay text, graphics	5	3
4	TAKE 1	5	3
5	The Scala 500	2	3
6	Symbols and effects	2	3
7	Amiga 500	2	3
8	Blank.1	5	3
9	Cast:	2	0
10	Director	2	0

**PAGES**      **SCRIPT**      **U.I.**  
              
           

**Load script:**

Disk▶ Symbols1:Symbols  
File▶

- Animals
- Arrows
- Boxes
- Bubbles
- Comics
- Feet
- Film
- Hands
- Motion
- Music
- Party
- Romance

**Parent**

- DF1:
- DF0:
- RAM:

Questo programma della DIGITAL VISION viene distribuito in Italia dalla SOUNDWARE di Varese, che da tempo si occupa di fornire agli utenti italiani tutti quei programmi in

grado di sfruttare al meglio le potenzialità grafiche dell'Amiga. Infatti, anche questo software si preoccupa di fornire, ai possessori di questo fortunato computer della

Commodore amanti del video, la possibilità di abbellire i propri filmati con scritte e piccoli disegni. Inutile ricordare che per fare ciò occorre possedere un genlock, con il quale risulterà

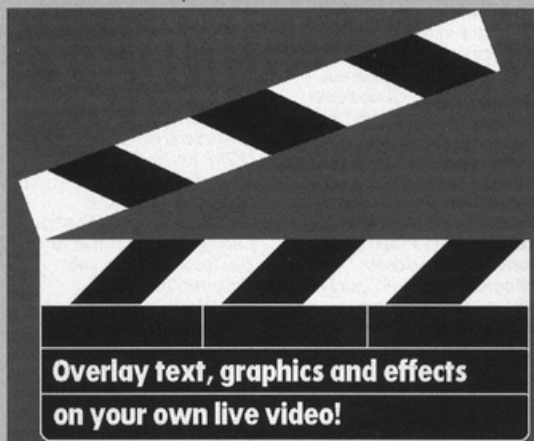
abbastanza semplice abbellire le immagini che scorrono nel camcorder. Sicuramente l'attrezzatura per eseguire con buoni risultati queste operazioni è abbastanza costosa, in pratica oltre all'Amiga si devono possedere un lettore video ed una unità in grado di riscrivere l'immagine finale sul nastro magnetico. Solitamente chi possiede un camcorder ha già un videoregistratore, in questo caso basterà acquistare un buon genlock. SCALA 500 è un ottimo titolatore, con il software di base vengono forniti anche due

# Digital Vision

Presents:

# Scala 500

The ultimate home video titling system!



dischetti di simboli, pieni zeppi di piccoli disegni che possono essere fatti ruotare e scorrere sul video, con dei risultati veramente stupefacenti. Dimenticavo un particolare molto importante: se non volete avere problemi nell'eseguire queste operazioni dovete possedere una Amiga con molta memoria, almeno due o tre mega, se no il programma si blocca subito dopo il caricamento. La presenza di un hard disk non è indispensabile, ma il possesso di questo dispositivo vi renderà molto più semplice la vita, anche perché vengono abbattuti i tempi di attesa fra le varie operazioni. A questo punto molti si chiederanno cosa sia in grado di fare questo programma e soprattutto perché in America sia così venduto, soprattutto per le sue qualità di affidabilità e di facilità d'uso. In pratica, con il solo ausilio del mouse, potete

creare scritte e piccoli disegni che si muoveranno a vostro piacimento sul video. Potrete decidere: come fare scorrere le scritte, i tempi d'attesa, la velocità di scorrimento ed i font. Tutto questo con una semplicità enorme, la cosa più complessa è piazzare le scritte al posto giusto sul filmato. Se siete dotati di parecchia pazienza potrete ottenere dei risultati che faranno invidia a molti amici, che magari erano in vacanza con voi e pur possedendo una telecamera non hanno mai pensato di sfruttare le potenzialità del loro personal. Anche perché, questo è l'unico settore della grafica, in cui l'Amiga è nettamente superiore alla concorrenza, soprattutto per i bassi costi, con poche centinaia di biglietti da mille si può acquistare un buon genlock e del software soddisfacente. Logicamente dovrete già possedere un camcorder e un

videoregistratore, ma questo viene dato per scontato. Ora se possedete tutto ciò ed avete voglia e pazienza potete iniziare a scrivere la prima introduzione ad un vostro filmato. A questo punto se avete un hard disk installate il software ed i dischi dei simboli poi, da workbench, caricate il programma ed iniziate a digitare i primi titoli, scegliendo il carattere, le sue dimensioni ed il

tipo del movimento che la scritta deve eseguire sul video. Se siete soddisfatti dal risultato ottenuto fate scorrere come background il vostro filmato e registrate con il videoregistratore ciò che vedete sul monitor. Attenti... che non è tutto semplice come sembra!!! Comunque non è nemmeno eccessivamente complicato. E' abbastanza importante

conoscere bene l'inglese per poter leggere in maniera approfondita il manuale di oltre sessanta pagine.

# The Scala 500

## The home video titling system

- 4 typefaces in many different sizes
- 2 disks with all kinds of symbols
- Many useful backdrops
- 25 transitions on text and symbols
- 34 transitions on pictures
- Professional Credit scrolling

## Symbols and effects









il negozio di MILANO  
via San Prospero 1

vendita per  
corrispondenza  
in tutta Italia  
Tel. 02 / 874580  
874593



il negozio di ROMA  
via Degli Scipioni 109-111



LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT Amiga, PC

AMI	PC	schede	titolo	tra	AMI	PC	schede	titolo	tra	AMI	PC	schede	titolo	tra	AMI	PC	schede	titolo	tra
19,9	....	....	1943 THE BATTLE OF MIDWAY	SI	49	59\$	EV	ELVIRA The Arcade Game	SI	29,9	....	....	LOTUS TURBO CHALLENGE	SI	....	89,90\$	V	SPACE QUEST 1 Roger Wilco	tra
19,9	....	....	1st DIVISION MANAGER	SI	59,9	....	....	EMPIRE	SI	49,9	....	....	LOTUS TURBO CHALLENGE 2	SI	89,9	89,90\$	V	SPACE QUEST IV	SI
59,9	....	....	2 HOT 2 HANDLE	SI	49,9	....	....	ESCAPE FROM COLDITZ	SI	39,9	....	....	LUPO ALBERTO	ITA	59,90\$*	EV	SPACE WRECKED	SI	
59,9	....	....	4 WHEEL DRIVE	SI	....	99\$	V	ESS MEGA European Station Sim.	SI	....	99*	HCEV	MAC ARTHUR'S WAR Battles Korea	SI	19,9	....	....	SPELL BOUND	SI
69,9	69,90\$*	CEV	5 INTELLIGENT STRATEGY GAMES	SI	....	49,90*	CE	EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI	....	59,90\$*	EV	MAD TV	SI	59,9	....	....	SPIRIT OF EXCALIBUR	SI
49,9	....	....	50 INCREDIBILI GIOCHI!!	SI	49,9	....	....	EXILE	SI	49,9	59\$	EV	MANCHESTER UNITED EUROPE	SI	....	49,90+	CEV	SPOT	SI
....	79,90+	CEV	A-10 TANK KILLER	SI	69,9	69,90\$	CEV	EYE OF THE BEHOLDER	SI	....	69,90\$	HCEV	MANIAC MANSION	ITA	39,9	39,90\$*	HCEV	SQUASH J.KHAN	SI
89,9	....	....	A-10 TANK KILLER Nuova Vers.	SI	....	69,90\$*	EV	EYE OF THE BEHOLDER II	SI	....	59\$*	EV	MARTIAN MEMORANDUM	SI	....	79,90\$*	EV	STAR TREK 25th Anniversary	SI
59,9	59,90\$*	V	A.G.E.	SI	....	89,90\$	V	F-117A STEALTH FIGHTER 2.0	SI	....	89,90\$	V	MEGA LO MANIA	SI	59,9	....	....	STARFLIGHT II	SI
59,9	69,90\$	....	AD&D COMPILATION	SI	....	49,90\$	CEV	F-15 STRIKE EAGLE II SCENARIO DISK	SI	49,9	49,90\$	....	MEGA BOX: COMPIL.	SI	49	59\$	C	STEVE McQUEEN Westphaser	SI
79,9	69,90\$	....	ACTION MASTERS: COMPIL.	SI	79,9	....	....	F-16 COMBAT PILOT	SI	39,9	....	....	MEGA TWINS	SI	19,9	....	....	STORM MASTER	SI
29,9	29,90\$	CEV	ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	SI	69,9	....	....	F-19 STEALTH FIGHTER	SI	....	69,90\$	EV	MEGATRAVELLER 2	SI	....	39,90\$	EV	STRIKE 2	SI
49,9	59,90+	HCEV	ADVANTAGE TENNIS	SI	39,9	....	....	FT G.P. CIRCUITS	ITA	39,9	....	....	MERCENARY III	SI	59,9	....	....	STRIKE FLEET	SI
49,9	....	....	AGONY	SI	49	....	....	FACE OFF ICE HOCKEY	SI	....	59,90\$	HCEV	MERCHANT COLONY	SI	....	19,90\$	....	STUNT CAR RACERS	SI
59,9	69,90\$*	CE	AIR COMBAT ACES	SI	....	109,90\$*	V	FALCON 3.0	SI	....	49,90\$	CEV	METAL MUTANT	SI	....	49,90\$	EV	SUPAPLEX	SI
59,9	69\$*	CEV	AIR COMBAT Chuck Yeager's	SI	59,9	....	....	FANTASTIC VOYAGE	SI	79,9	....	....	MICROPROSE GOLF	SI	19,9	19,90\$	CE	SUPER OFF ROAD	SI
39,9	....	....	AIR SUPPLY	SI	59,9	59,90\$*	V	FASCINATION	ITA	69,9	119,90\$	V	MIDWINTER II Flames of Freedom	SI	59,9	....	....	SUPER SEGA	SI
59,9	69,90\$*	....	AIR/SEA SUPREMACY: COMPIL.	SI	49,9	....	....	FINAL BLOW	SI	....	79,90+	CEV	MIG-29M SUPERFULCRUM	SI	59	59\$	EV	SUPER SKI 2	SI
59,9	....	....	ALCATRAZ	SI	39,9	....	....	FINAL FIGHT	SI	59,9	69,90\$	V	MILLEMIGLIA	ITA	49,9	....	....	SUPER SKI 2	SI
39,9	....	....	ALIEN WORLD	ITA	69,9	79,90\$	E	FIRE TEAM 2200	SI	....	99,90\$*	V	MIXED UP FAIRY TALES	SI	39,9	39,90+	....	SUPER SPACE INVADERS	SI
59,9	....	....	ALTERED DESTINY	SI	49,9	....	....	FIRST SAMURAI	SI	49,9	....	....	MONKEY ISLAND 2 LeChuck's Rev.	ITA	59,9	....	....	SUPERHEROES	SI
19,9	....	....	ANARCHY	SI	....	79,90+	CEV	FLOOR 13	SI	49,9	....	....	MOONFALL	SI	19,9	19,90\$	....	SUPERLEAGUE SOCCER	SI
19,9	....	....	ANCIENT GAMES	SI	59,9	....	....	FOOTBALL CHAMP	ITA	....	39,90\$*	EV	MOONSHINE RACERS	SI	49,9	....	....	SUSPICIOUS CARGO	SI
69,9	....	....	ANOTHER WORLD	SI	49,9	....	....	FOOTBALL CRAZY	SI	69	79\$	....	MOVIE PREMIERE: COMPIL.	SI	19,9	....	....	TENNIS CUP	SI
49,9	....	....	ARACHNOPHOBIA	SI	49,9	....	....	FORMULA 1 3D	ITA	49,9	....	....	MULTI-PLAYER SOCCER MANAGER	SI	....	59\$	EV	TENNIS CUP 2	SI
....	69,90\$*	CEV	ARMOR ALLEY	SI	49,9	....	....	FORT APACHE	SI	59	....	....	NAPOLEON I Campaigns 1805-1814	SI	39,9	39,90+	EV	TERMINATOR 2	SI
39,9	....	....	ATF II	SI	39,9	....	....	FUZZBALL	SI	39,9	....	....	NAVY SEALS	SI	....	79,90\$	CEV	THE BARD'S TALE CONSTR. SET	SI
59,9	59,90\$	EV	AWARD WINNERS	SI	....	69,90*	CEV	GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	SI	49	....	....	NECRONOM	SI	69,9	69,90\$	CEV	THE BARD'S TALE III	SI
....	59,90\$	V	B.A.T.	SI	39,9	....	....	GAUNTLET III	SI	39,9	....	....	NINJA COLLECTION	SI	....	59,90\$*	CEV	THE BASKET MANAGER	ITA
49	59\$	EV	BABY JO	SI	....	39,90\$*	CEV	GAZZA 2	SI	19,9	....	....	NINJA WARRIORS	SI	39,9	49,90\$*	HCEV	THE BLUES BROTHERS	SI
49,9	....	....	BARBARIAN II	SI	39	....	....	GERM CRAZY	SI	....	69,90*	CEV	NO GREATER GLORY	SI	....	49,90\$	CEV	THE FINAL CONFLICT	SI
19,9	....	....	BATMAN THE MOVIE	SI	....	49+	....	GETTYSBURG	SI	....	99,90*	EV	NOVA 9	SI	49,9	59,90\$	V	THE GODFATHER (II Padrino)	SI
59,9	....	....	BATTLE ISLE	SI	19,9	....	....	GHOSTBUSTERS II	SI	....	79,90\$	HCEV	OBITUS	SI	....	39,90\$	CEV	THE GOLD OF THE AZTECS	SI
69,9	....	....	BATTLE OF BRITAIN	SI	19,9	....	....	GHOU'L'S GHOSTS	SI	49,9	49,90+	EV	OH NO! MORE LEMMINGS	SI	49,9	....	....	THE HOUND OF SHADOW	SI
....	69,90\$	CEV	BATTLECHESS II	SI	....	69,90+	HCEV	GO SIMULATOR	SI	19,9	....	....	ONSLAUGHT	SI	49,9	....	....	THE HUNT FOR RED OCTOBER	SI
....	49+	....	BATTLESCAPES: COMPIL.	SI	49,9	49,90\$*	V	GOBLIINS	SI	49,9	....	....	OPERATION COM.BAT	SI	....	59,90\$	EV	THE IMMORTAL	SI
39,9	....	....	BEAST BUSTERS	SI	....	49,90\$	EV	GODS	SI	49,9	....	....	ORK	SI	79,9	69,90\$*	CEV	THE KEYS TO MARAMON	SI
69,9	....	....	BETRAYAL	SI	....	59\$	....	GOLDEN AXE	SI	....	19,90\$	....	OUT RUN	SI	....	59*	....	THE LIGHT CORRIDOR	SI
....	69,90\$	CEV	BIG GAME FISHING	ITA	49	59\$	EV	GOLDEN EAGLE	SI	39,9	....	....	OUT RUN EUROPA	SI	....	79,90\$*	EV	THE MAGIC CANDLE Vol.2	SI
49,9	....	....	BIG RUN	SI	79,9	....	....	GRAND PRIX	SI	....	29,90\$	CE	OVER THE NET	ITA	39	....	....	THE PLAGUE	SI
69,9	72+	CEV	BILL & TED'S Excellent Advent.	ITA	49,9	....	....	GRANDSTAND	SI	79,9	72*	HCEV	PANZER BATTLES	SI	21	....	....	THE PROMISED LANDS esp.POPUL.	SI
....	69,90*	CEV	BILL ELLIOTT'S NASCAR CHALL.	SI	49,9	....	....	GREAT NAPOLEONIC BATTLES	SI	49,9	49,90+	EV	PAPERBOY 2	SI	39,9	49,90+	CEV	THE SIMPSONS	SI
69,9	....	....	BIRDS OF PREY	SI	....	89,90\$	V	GUNSHIP 2000	SI	49	59\$	EV	PARALINGING SIMULATION	SI	....	69,90\$	EV	THE TERMINATOR	SI
59,9	....	....	BIT IN THE MAGIC CASTLE	ITA	....	....	....	HALLS OF MONTEZUMA	SI	....	69,90\$	....	PC GAMES: COMPIL.	SI	59,9	69,90\$*	....	THE TOP LEAGUE: COMPIL.	SI
69,9	....	....	BLACK CRYPT	SI	69,9	....	....	HAMMERFIST	SI	....	79,90\$*	CEV	PERSONAL PRO	SI	49,9	49,90\$	CEV	THEIR FINEST MISSIONS VOL.1	SI
49,9	....	....	BLADE WARRIOR	SI	39	....	....	HARD DRIVIN'	SI	59,9	69,90\$	HCEV	PGA TOUR GOLF	SI	....	49,90+	CEV	THEME PARK MYSTERY	SI
....	69,90\$*	CEV	BLOODWICH	SI	19,9	19,90+	....	HARD NOVA	SI	33	33\$*	....	PGA TOUR GOLF DATA DISK	SI	49	....	....	THUNDER BURNER	SI
49	....	....	BOSTON BOMB CLUB	SI	49,9	59,90\$	EV	HARLEQUIN	SI	59,9	....	....	PINBALL DREAMS	SI	39,9	....	....	THUNDER JAWS	SI
49,9	....	....	BRAIN BLASTERS	SI	69,9	79,90\$*	CE	HARPOON Nuova Edizione	SI	49	....	....	PINBALL MAGIC	SI	59,9	69\$	EV	THUNDERHAWK AH-73M	SI
49,9	....	....	BREACH 2 Enhanced	SI	49,9	49,90\$*	CE	HARPOON Persian Gulf BS4	SI	39,9	39,90+	....	PIT FIGHTER	SI	....	79,90\$	EV	TIMEQUEST	SI
49,9	....	....	BRIDES OF DRACULA	ITA	49,9	49,90\$*	CE	HARPOON Scenario Editor	SI	89,9	99,90\$*	V	POLICE QUEST III	SI	49,9	....	....	TIP OFF	SI
59	....	....	BRIGADE COMMANDER	SI	49,9	49,90\$*	CE	HARPOON The MED Conflict BS3	SI	....	69,90\$	CEV	POPULOUS	SI	49,9	49,90\$	CEV	TITUS THE FOX	SI
....	79,90\$*	EV	CADAVER	SI	89,9	89,90\$	V	HEART OF CHINA	SI	59,9	....	....	POPULOUS 2	ITA	39,9	....	....	TOKI	SI
....	19,5\$*	....	CALIFORNIA GAMES	SI	69	....	....	HEIMDALL	ITA	33	....	....	POPULOUS WORLD EDITOR	SI	49,9	....	....	TOM AND THE GHOST	SI
49	....	....	CANTON	ITA	89,9	....	....	HERO'S QUEST	SI	59,9	....	....	POWERMONGER	SI	19,9	....	....	TOP SHOTS	SI
19,9	....	....	CAPN CARNAGE	SI	59,9	69,90\$	EV	HEROQUEST	SI	33	....	....	POWERMONGER DATA DISK	SI	....	....	....	TORNADO GROUND ATTACK	SI
49,9	....	....	CAPTAIN PLANET	SI	49	....	....	HOT RUBBER	SI	39,9	39,90\$	HCEV	PREHISTORIC	SI	35	....	....	TOURNAMENT GOLF	SI
89,9	99,90\$	V	CASTLE OF DR. BRAIN	SI	....	99,90+	EV	HOYLE BOOK OF GAMES III	SI	39,9	39,90*	CEV	PRINCE OF PERSIA	SI	....	79,90\$	EV	TREASURES OF SAVAGE FRONTIER	SI
....	59\$*	CEV	CASTLES	SI	49,9	....	....	HUDSON HAWK	SI	49,9	49,90\$	CEV	PRO TENNIS TOUR 2	SI	19,9	....	....	TURRICAN	SI
....	33\$	CEV	CASTLES DATA DISK	SI	49,9	....	....	HUNTER	SI	59,9	....	....	QUEST GLORY	SI	49,9	49,90\$*	CEV	TURTLES II The Coin-Op	SI
59,9	....	....	CELTIC LEGENDS	SI	....	119,90\$*	CEV	HYPERSPEED	SI	49,9	....	....	R-TYPE 2	SI	....	69,90\$*	E	TV SPORTS BOXING	SI
59,9	69,90\$*	EV	CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59,9	....	....	I PLAY 3D SOCCER	ITA	59,9	....	....	RACE DRIVIN'	SI	....	19,90\$	CE	TV SPORTS FOOTBALL	SI
49,9	....	....	CHAMPION DRIVER	ITA	49,9	....	....	ILYAD	SI	19,9	....	....	RAINBOW ISLANDS	SI	69,9	....	....	ULTIMA VI	SI
49,9	....	....	CHAMPION OF THE RAJ	SI	49,9	69,90\$	HCEV	IMPERIUM	SI	69,9	....	....	REALMS	SI	39,9	....	....	ULTIMATE GOLF	SI
49,9	....	....	CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE	SI	....	69,90\$	CEV	INDIANAPOLIS 500	ITA	89,9	99,90\$	V	RED BARON	SI	....	79,90\$	CEV	UMS II NATIONS AT WAR	ITA
....	69,90\$	CEV	CHESS CHAMPION 2175	SI	19,9	19													

# MS-DOS

## ULTIMA UNDERWORLD : THE STYGIAN ABYSS ORIGIN

PREZZO: LIT. 89.000  
 USCITA: ADESSO  
 GRAFICA: VGA 256  
 COLORI  
 SONORO: ROLAND,  
 ADLIB,  
 SOUNDBLASTER  
 MEMORIA: 640K  
 RAM (2 MEGABYTE  
 ESP. OBBLIGATORI)  
 HARD DISK:  
 OBBLIGATORIO  
 CONTROLLI: MOUSE  
 - TASTIERA  
 GRAFICA:

98%

SONORO:

97%

GIOCABILITÀ:

99%

VAL. GLOBALE:

98%

Q/P=A

VG & CW  
YEP!

Questo ultimo episodio della serie Ultima è un gioco eccellente, che piacerà da morire agli appassionati di RPG, ma che farà impazzire anche gli amanti della bella grafica e in cerca di un'azione alternativa e un po' più impegnativa del solito. Le uniche limitazioni sono da ricercare nell'hardware richiesto: questo però è un motivo in più per spronarvi a passare a sistemi più potenti... ed è anche un motivo in più per considerare la Origin come miglior software house, visto anche l'estrema caparbietà nel commercializzare titoli così avidi di hardware, tali da poter compromettere il volume delle vendite. Per il resto non ho parole: neanche la recensione e le foto possono rendergli giustizia: è assolutamente da comprare a scatola chiusa!!!



Ho sempre pensato che la Origin fosse una delle migliori software house mai esistite... adesso che è uscito Ultima Underworld la considero senza dubbio la migliore, per essere stata in grado di introdurre con ogni nuovo prodotto un'innovazione tale da sbalordire ogni acquirente, ed essere giunta ad un livello qualitativo estraneo a chiunque altro. Dopo la saga di Ultima (che sta per giungere al settimo episodio), e dopo i due Wing Commander (tanto per citare i titoli più famosi), Lord British, coordinatore di un capace team di programmatori, ha deciso di "inventarsi" un'altro mondo, stavolta in una vera e propria realtà virtuale. Sono passati molti anni dalla nostra ultima visita a Britannia e adesso è giunto il momento del nostro ritorno. Purtroppo, arrivati a destinazione, per una serie di sfortunati accadimenti, siamo stati accusati del rapimento di Ariel, figlia del barone Almruc. Tocca quindi a noi, volenti o nolenti, salvare la bella figliola dalle profondità misteriose dello Stygian Abyss. La trama è sempre stata un punto forte della Origin e anche in questo caso ci aiuta ad immedesimarci nella situazione con una confezione da Oscar, contenente ben 4 manuali vari, un sacchetto con delle rune magiche in metallo (nel caso



vogliate sperimentare qualche incantesimo a casa vostra!!!), una bellissima mappa e 4 farcitissimi dischetti (comprate, comprate le copie pirata: stolti!!!!). Dopo l'installazione (se non avete l'Hard Disk NON potrete giocare!), durante la quale si divora avidamente con gli occhi tutto il leggibile (visto poi che gran parte della manualistica è tradotta in italiano!), il primo impatto con il game è, a dir poco, sconcertante: il background narrativo ci viene illustrato da una lunga sequenza pseudo-cinematografica, con uno speaker principale e una voce diversa per ogni personaggio della vicenda (se possedete due music card, potrete ascoltare musica e commenti vocali allo stesso tempo - mancheranno solo i popcorn ed i trailer dei nuovi giochi

Origin!). Dopo esserci ripresi dallo "shock" avremo la possibilità di creare il nostro alter-ego computerizzato, scegliendone il sesso, le abilità, il nome e la classe (ce ne sono 8), nonché decidere se sarà mancino o destro (che determinerà con quale mano porterà, ad esempio, le armi). Lo schermo principale poi è diviso in quattro parti: la parte destra contiene 6 icone, che sono:  
 - options: per caricare e salvare le partite, nonché modificare il dettaglio grafico e il commento sonoro.  
 - look: per esaminare tutto ciò che vediamo.  
 - pick up: per raccogliere gli oggetti disseminati per il dungeon.  
 - speak: per conversare con gli NPC (Non-Player Characters).  
 - combat: per ingaggiare in corpo a corpo tutte le creature

ostili.  
 - use: per adoperare qualcosa su qualcos'altro. Per muoversi, invece, si utilizza il mouse, e in

# Ur

relazione alla lontananza dello stesso dal centro dello schermo, con combinazioni appropriate dei tasti, potrete camminare o correre, ruotare la nostra visuale, saltare, guardare in alto, in basso, toglierci le caccole dal naso, grattarci, far pipì, ecc... Mediante l'utilizzo dei sopraccitati comandi sarete in grado di fare tutto quello che vi passa per la testa, come se foste nel vostro, vero, mondo (occhio però, non potrete attaccare le caccole ai muri del dungeon: verrete giustiziati sommarariamente con l'amputazione del naso!!!!). A differenza di illustri giochi di ruolo quali Dungeon Master, Eye of the Beholder 1 & 2, Black Cript, ecc., Ultima Underworld sfrutta delle routine tridimensionali simili a quelle di Wing

# Ultima Underworld

personaggio vanta una serie di skills unica per ogni classe.

Potrei andare

integralmente Underworld è necessario come MINIMO un processore 386 a 33 Mhz, altrimenti

Commander per generare muri, pavimenti, porte, trappole, mobilia, soffitti, porte, mostri e bacini d'acqua. Per i meno esperti, l'unico raffronto che posso proporvi è con la grafica di un simulatore, ad esempio Falcon 3, ma con una definizione nettamente superiore.

Più precisamente, è stata usata una tecnica che consiste nel creare tutti i corridoi mediante semplici poligoni, poi aggiungere, disegnandoli, tutti i particolari: si possono così ottenere pareti muschiose, soffitti secolari, pavimenti piastrellati, ecc ...

Il grado di libertà è disarmante: potete ruotare di 360 gradi, e per ogni singolo grado avrete una visuale differente!!!

Passando all'estensione, la Origin garantisce 25 miglia di corridoi, pieni di trappole, puzzles e mostri vari.

E' poi presente un sistema di conversazione semplificato rispetto ai precedenti titoli della serie Ultima, ma che si rivela estremamente funzionale e completo. C'è persino la possibilità di immergersi nell'acqua, ammirando l'incresparsi delle onde, gli spruzzi e l'ondeggiare dello schermo mentre nuotiamo.

Il nuovo sistema di incantesimi sfrutta combinazioni di rune da cercarsi nel

labirinto, che combinate fra loro danno origine a ben quaranta incantesimi differenti completamente tra di loro.

Aggiungiamo poi l'animazione di ogni singolo spell, e l'auto-mapping (che vi permette di scrivere

lontananza tale da farvi pensare che dietro il monitor vi siano dei corridoi al posto del tubo catodico. Un'ultima cosa: per la prima volta in un titolo Ultima il livello massimo raggiungibile è superiore all'ottavo (il sedicesimo), e il

avanti per una decina di pagine, solo per dirvi che ciò che vi ho descritto risponde solo alcuni degli infiniti aspetti di un programma che sarà ricordato nei decenni a venire.

Non mancano però le note negative: ebbene, per far girare

(già con un 386 a 20 Mhz) non vedrete altro che un slideshow di immagini (non per essere monotoni, ma su un 486 gira che è un piacere). La memoria minima risponde gli ormai fatidici 640K (di cui almeno 550 liberi), PIU' almeno mezzo Megabyte di memoria espansa con relativo manager (tipo EMM386).

Più memoria avete, più veloce e fluido sarà il gameplay. E' anche necessario un hard disk con 13 Megabyte liberi.

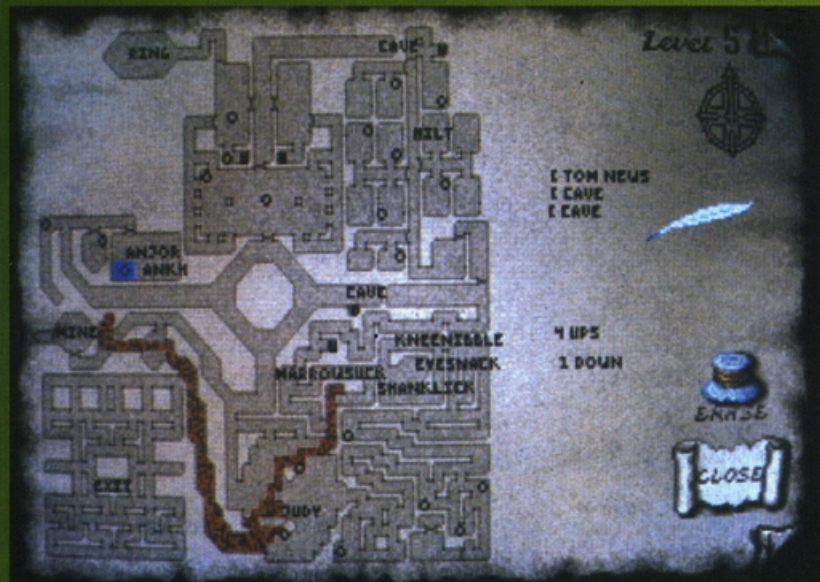
Sono poi consigliate una scheda sonora o più (magari che non sia una Adlib, meglio una Roland o una Soundblaster), e un mouse.

A parte queste limitazioni "pecuniarie", Ultima Underworld: the Stygian Abyss è qualcosa di totalmente sbalorditivo.



sulla mappa gestita dal computer i vostri appunti personali). Circa una quarantina di mostri infarciscono il game e sono realizzati con una grafica 3d assolutamente credibile, dotati di una intelligenza artificiale ben fatta e caratterizzati da diversi stili e potenze di attacco.

E' presente anche un sistema di illuminazione sconcertante, che a seconda delle sorgenti di luce e della loro intensità (candele, torce, lanterne, ecc.), provvede a rendere visibili i nostri dintorni, con un'effetto di



# MS-DOS

## DYLAN DOG

SIMULMONDO

PREZZO: LIT. 69.000  
USCITA: ADESSO  
DISPONIBILE  
PRESSO: MASTER PIX  
GRAFICA: VGA (256  
COLORI)  
SONORO: AD LIB -  
SOUND BLASTER  
MEMORIA: 640 K  
RAM  
HARD DISK: SI'  
CONTROLLI:  
JOYSTICK -  
TASTIERA  
GRAFICA:

91%

SONORO:

74%

GIOCABILITA':

78%%

VAL. GLOBALE:

81%

Q/P = B

# DYLAN DOG



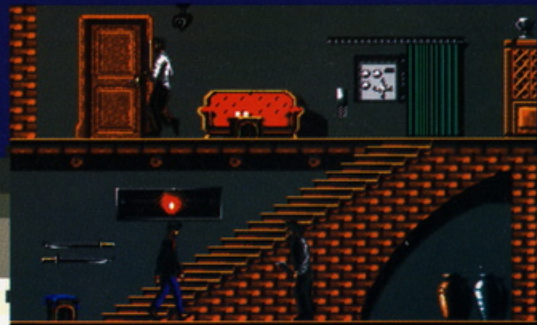
Dopo i soliti due anni di attesa la Simulmondo esce con un altro dei suoi capolavori; il mitico Indagatore dell'Incubo Dylan Dog rivive quindi una delle sue più avvincenti imprese nell'ambito di uno scenario in pixel terribilmente scontato ed analogo a moltissime, altre precedenti produzioni. Non si parla certo di originalità o spiccata giocabilità, ma semplicemente di una nota accattivante nell'ambiente MS/DOS al quale appartengono ben pochi esempi di videogame come questo. Se avete già finito Gods...

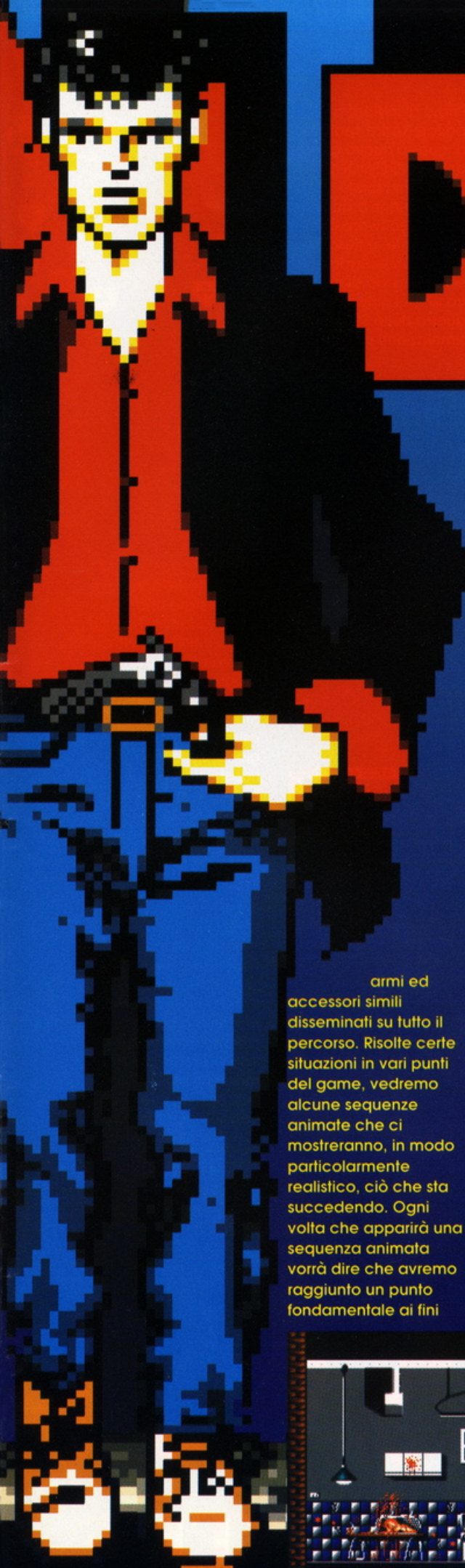
Groucho, la pistolaaaaaa!!!! Dopo circa una settantina di episodi su carta stampata, un Oscar Mondadori, qualche volumetto di racconti inediti, un'enciclopedia della paura, due classici RPG ed una marea di gadget strampalati (magliette, portachiavi, adesivi, ecc.), il più celebre eroe del fumetto italiano, dopo Tex Willer e Diabolik, viene gratificato di un videogame che gli calza come un guanto: il tutto grazie a

Francesco Carlà e alla sua Simulmondo. Urla di gioia, gaudio e tripudio dunque tra la follissima schiera di sostenitori del Gore tutto italiano, firmato Bonelli Editore, di fronte ad un tipico arcade-adventure offerto insieme al seguito inedito della quinta avventura (in ordine di stampa) dell'Investigatore dell'Incubo. Superate le accattivanti scene di introduzione, ci troviamo di fronte ad un tipico, scontato e

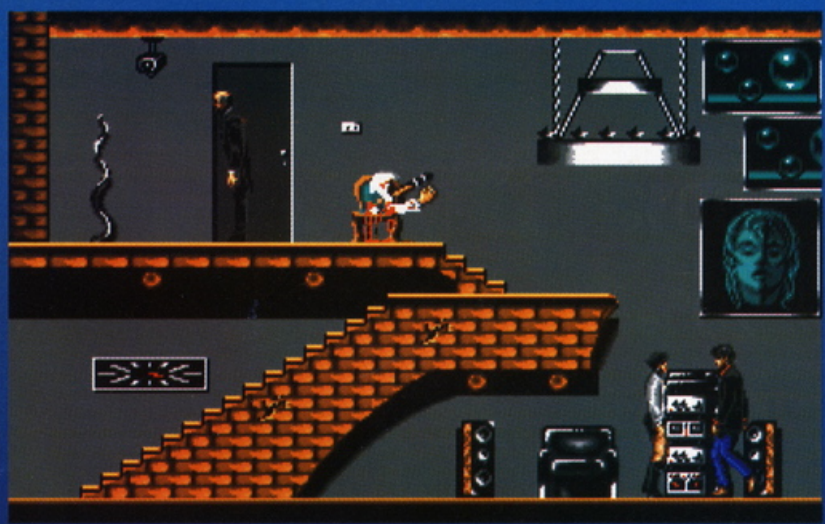
stravisto sistema di gioco che viene pedestremente applicato al celebre soggetto comico. Tramite il joystick (o la tastiera - ve la sconsiglio vivamente!) muoviamo Dylan (che si dice proprio DILAN e non Dàilan - del resto è uguale in tutto e per tutto al celeberrimo Bob della musica rock, quindi perchè creare pronunce differenti?!) attraverso le stanze di una casa, quella dove alberga il terribile Elvin e la sua banda di zombie uccisori

(leggetevi il fumetto, è meglio!). Possiamo camminare, correre, saltare, scegliere cosa avere in pugno ed usare i vari oggetti che scopriremo. Potremo anche ricevere delle informazioni che ci potranno avvicinare alla soluzione del caso, nonchè venire a conoscenza di modalità d'impiego di





# DOG



armi ed accessori simili disseminati su tutto il percorso. Risolte certe situazioni in vari punti del game, vedremo alcune sequenze animate che ci mostreranno, in modo particolarmente realistico, ciò che sta succedendo. Ogni volta che apparirà una sequenza animata vorrà dire che avremo raggiunto un punto fondamentale ai fini

della soluzione. Un limite di tempo prefissato scandisce le nostre azioni ed i nostri progressi: se la luna tramonerà completamente, sullo schermo di interazione con gli oggetti apparirà una bella lapide dedicata al povero Dylan e...., ti saluto!!!! Non l'avete già giocato un game così? Non l'avete forse già visto e rivisto il classico soggetto arcade-adventure, animato alquanto rozzamente (il controllo joystick fa spesso cilecca, specie quando bisogna aprire le porte), tedioso e particolarmente

difficile come questo? Non di di no perchè non ci credo (a meno che non abbiate cinque anni e mezzo!). Tuttavia nell'ambiente PC si sente particolarmente la mancanza di game come questo e da qui il valore globale che VG&CW appioppa a Dyland Dog Simulmondo, sensibilmente più alto di quello della versione Amiga. Ecco allora che tutta la magia del più mitico e stralunato investigatore dell'occulto si esplica in un giochino a la Mata hari (Utenti ST lo ricordate?!), Barbarian 2, Stryx, Spider Man,

Switchblade, Mission Impossible e via dicendo, da sempre esclusi dall'universo MS/DOS per la disperazione di tutti gli smanettoni incalliti. Le animazioni ed i commenti musicali riescono a superare decisamente le precedenti versioni "a sedici bit" dello stesso gioco, sfruttando concretamente parte delle potenzialità di una bella VGA e, se la possedete, di una qualsivoglia music card. Se almeno fosse un po' più economico ed accessibile Dylan Dog sarebbe un acquisto decisamente soddisfacente!



# MS-DOS

## SAMURAI THE WAY OF THE WARRIOR IMPRESSIONS

PREZZO LIT. 59.000  
USCITA: ADESSO  
GRAFICA: EGA,  
VGA  
SONORO: AD LIB  
HARD DISK: SI'  
CONTROLLI:  
TASTIERA, MOUSE  
(CONSIGLIATO)  
MEMORIA: 640K  
GRAFICA:

**100%**

SONORO:

**90%**

GIOCABILITA':

**95%**

VAL. GLOBALE:

**95%**

**Q/P= A**

SAMURAI è un buon wargames, dove le qualità grafiche si amalgamano perfettamente alla giocabilità ed alla realistica delle varie fasi: siano esse di combattimento o di preparazione degli eserciti. Ricordate sempre che un buon comandante non manda mai le proprie truppe allo sbaraglio, cerca prima di avere dei vantaggi reali sulle forze nemiche.



Prima di iniziare a parlare (ed a sparare) di questo nuovo game della IMPRESSIONS devo fare i miei complimenti a questa casa di software che, finalmente, è riuscita a creare un wargames serio: una via di mezzo fra un bel gioco di guerra della SSI ed una simulazione della KOEI.



E credetemi, non deve essere stata una impresa facile. Fino ad ora la IMPRESSIONS ci aveva abituato a programmi poco curati dal punto di vista grafico ed estremamente facili da giocare, dove la ricostruzione di una battaglia avvenuta centinaia di anni or sono non sempre era fedele e spesso si peccava di presunzione da parte degli ideatori. Questa volta il game è ambientato nel lontano Giappone, nel XVI secolo, dove tutti erano in guerra contro tutti. Unico punto di riferimento era l'imperatore, che nei momenti più difficili riusciva sempre a coagulare intorno alla



# SAMURAI

## THE WAY OF THE WARRIOR



sua persona i samurai più potenti ed i loro relativi eserciti. Come avrete già capito dovrete impersonare uno di questi signori della guerra e preparare una campagna per impadronirvi di Honshu, la maggiore isola dell'arcipelago giapponese. All'inizio del gioco controllate un certo numero di città ed avete un reddito determinato dal loro numero e dalle loro dimensioni. Questo sarà il punto di partenza su cui dovrete posare le fondamenta della vostra futura potenza. Inizierete con il crearvi un esercito numeroso e ben armato con il quale dovrete cercare di sconfiggere le forze

nemiche, per penetrare nelle loro città. SAMURAI è suddiviso in due parti: una di preparazione, dove vengono formati gli eserciti, ed una logistica, di strategia, dove vengono fatte muovere le forze in campo per concentrare le varie formazioni e per lanciarle poi alla conquista delle fortezze avversarie. Una volta iniziata la battaglia potrete decidere la disposizione delle varie unità sul campo degli scontri, in questa fase il gioco assomiglia agli altri wargame della IMPRESSIONS, unica differenza la risoluzione grafica utilizzata (VGA a 640 per 480 pixel) e



l'abbondanza di particolari che fanno dei vari soldati in campo un piccolo pezzo di bravura grafica. Vedrete samurai, arcieri, fucilieri, miliziani, disegnati con dovizia di particolari che si muoveranno in maniera assai realistica sul video, il tutto in tempo reale. Tramite un menu ad icone potete impartire i vari ordini alle forze schierate per la

battaglia. Una volta concluso lo scontro le forze sconfitte si dovranno ritirare, lasciando la città nelle mani dei vincitori. Tutte queste fasi sono abbellite da parecchie schermate grafiche in bassa risoluzione a 256 colori, che danno un'idea del contesto storico in cui si sta combattendo. Le operazioni di cui abbiamo parlato vengono eseguite in maniera semplice,

utilizzando il puntatore del mouse e cliccando sulle varie icone. Con SAMURAI la IMPRESSIONS si impone prepotentemente all'attenzione degli esperti di WAR GAME, che non avevano mai apprezzato completamente le soluzioni grafiche ed il modello di gioco dei precedenti programmi, vedremo nel futuro quali altre sorprese ci riserverà questa software house.



# SAMURAI WARRIOR



# SEGA

## DESERT STRIKE - RETURN TO THE GULF

PREZZO: LIT.: 139.000  
USCITA: ADESSO  
DISPONIBILE  
PRESSO:  
MICROMANIA e  
COMPUTER LAND  
GRAFICA:

95%

SONORO:

67%

GIOCABILITÀ:

71%

VAL. GLOBALE:

77,6%

Q/P = C

Electronic Arts vi offre uno stupendo AH-64 (l'elicottero bellico multifunzione più potente del mondo) da impegnare sugli infuocati scenari della Guerra Del Golfo. Ventisette missioni di guerra, strutturate su grafica stupenda, ma, ahimè, con sonoro e giocabilità particolarmente scadenti, vi aspettano... per farvi rimpiangere i dollari spesi per l'acquisto della cartuccia. Non basta dunque l'onnipresente tridimensionalità a la Populous per risollevarvi e sortirvi di un prodotto già perdente in partenza. Un buco nell'acqua per la software house di Rings Of Powers e Road Rash!!!

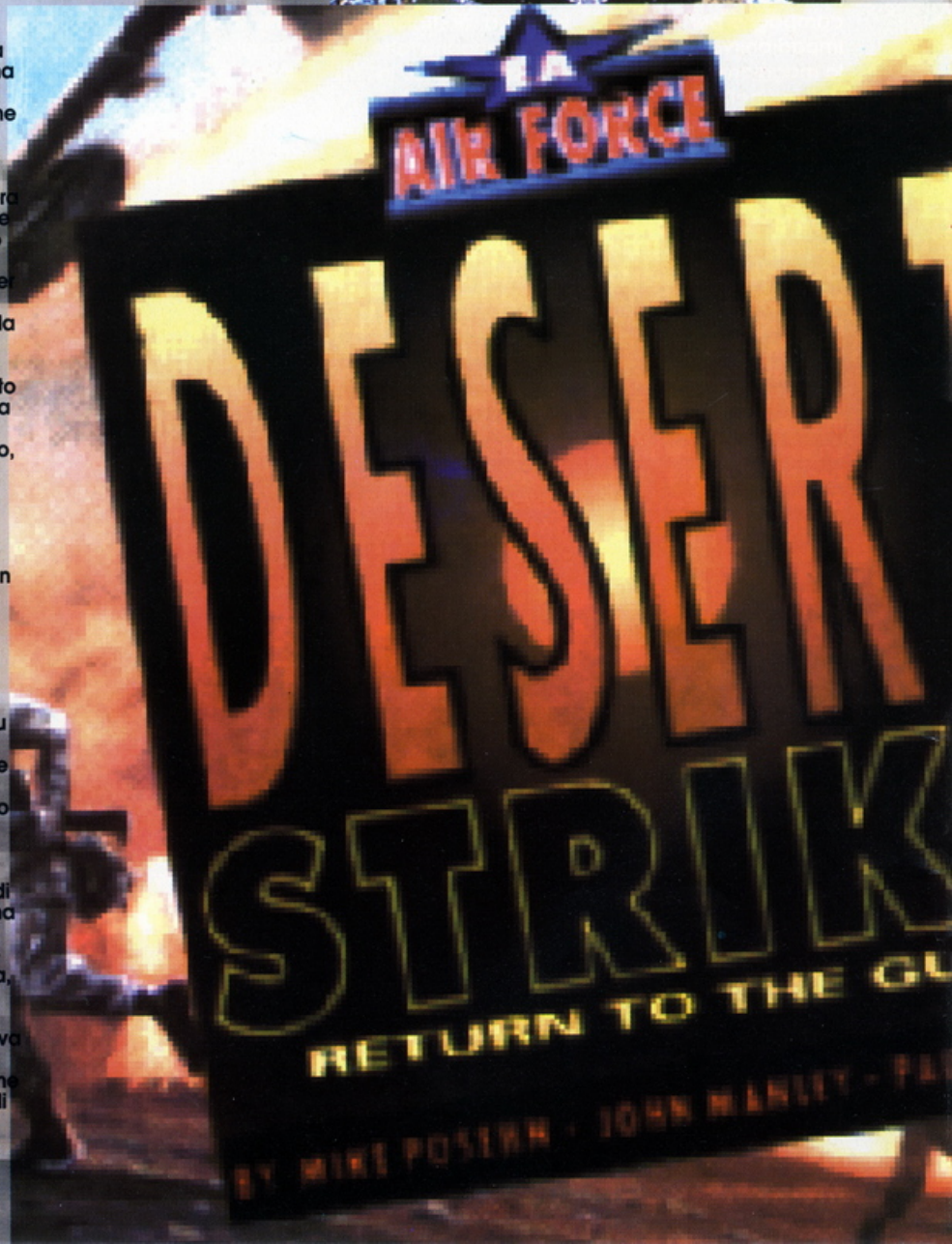
Bhè, cari ragazzi, va bene che all'Electronic Arts sono stati i primi ad inventare il sistema di grafica tri-di prospettica e ad applicarlo, con incredibile successo, a best seller come, Populous, Powermonger e Rings Of Power, ma da lì a trasferire il tutto nella Guerra Del Golfo c'è di mezzo l'oceano (e qualche chip di meno che manca al Sega Megadrive)!!!

Desert Strike non è infatti da confondere come un ennesimo, indiatolantissimo arcade shoot'em up a la Tiger Heli o, Amiga permettendo, Silkworm, bensì una specie di simulazione rigorosamente tridimensionale di 27 missioni di guerra ai danni di un terribile dittatorucolo golpista, di chiara origine araba appunto. Fin qui nulla di speciale e, se vogliamo, anche un pizzico di originalità nel trasporre il classico soggetto shoot'em up ad un classico scenario da Desert Storm (che grazie al trasferimento in pixel viene a perdere i conorni crudi ed angoscianti di una vera e inutile guerra), ma una volta aperta la coloratissima confezione ed impugnato il pad cascano immediatamente le braccia. All'inizio sembra di non aver capito bene come funziona il nostro Apache AH-64 (sottile e sofisticatissimo chopper da guerra, nostro cavallo di battaglia nella serie di ventisette scontri) e si cerca invano un ipotetico tasto "D" per far aumentare la velocità del rotore principale e, con esso, l'intero sviluppo dell'azione. Si passa dunque a pigiare freneticamente i tre pulsanti del pad, imbattendosi qua e là in mappe, cartine e schermi di status delle missioni, godendosi sì un'ottima struttura audiovisiva del programma, ma sperando di cliccare su quella fantomatica opzione per velocizzare il gioco. Ben presto ci accorgiamo che è tutto lì, il nostro elicotterino cioè si muove su uno stupendo scenario tridimensionale, ricco di particolari e dettagli, ma il tutto si svolge ad una velocità assurdamente bassa e, non per ultima, ad un'altitudine ridicolmente poco elevata. Alla meglio si va a sbattere contro ostacoli di ogni tipo (che anche nel simulatore di

elicottero più penoso si potevano sorvolare con tranquillità) come, casupole, spuntoni rocciosi, casematte, pontili, ecc., senza capire bene cosa si deve fare per ingranare la marcia del benedetto chopper d'assalto. I controlli di joystick, che variano su ben tre "differenti" opzioni (selezionabili all'inizio del game), si limitano poi a fare di ogni erba un fascio, offendoci, durante il game, lo stesso rozzo, impreciso ed improbabile controllo del nostro mezzo da combattimento. Come direbbe qualcuno l'è proprio tutto da rifare in casa Electronic Arts proprio perchè Desert Strike è terribilmente povero di giocabilità e dinamicità (caratteristiche ormai indispensabili per fare di una anonima cartuccia un vero best seller). E l'audio? Quasi completamente assente, non si sentono nemmeno le pale dell'elicottero (a meno che non cerchiate di immaginare una

silenziosissima zanzarina che svolazza qua e là, al posto del rombante AH-

64!).ts - C'è bisogno che vi dica che in giro c'è di meglio su Megadrive?!







## SUPER WRESTLE MANIA

LJN

PREZZO: LIT. 139.000  
USCITA: ADESSO  
DISPONIBILE  
PRESSO: MASTER PIX  
GRAFICA:

94%

SONORO:

93%

GIOCABILITA':

90%

VAL. GLOBALE:

92,3%

Q/P = A

Grafica di alto livello, animazioni, tantissimi colpi, tornei, sfida multiple e una carica di divertimento inestinguibile si fondono in un tutt'uno altamente esplosivo da maneggiare con moltissima cura: Super Wrestle Mania è l'arcade sportivo definitivo per il Super NES. Ma, un momento, vi piace il wrestling, vero?!

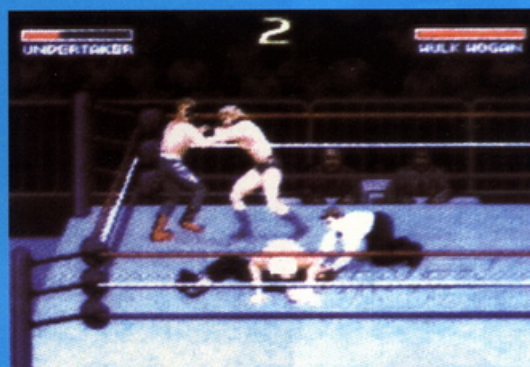
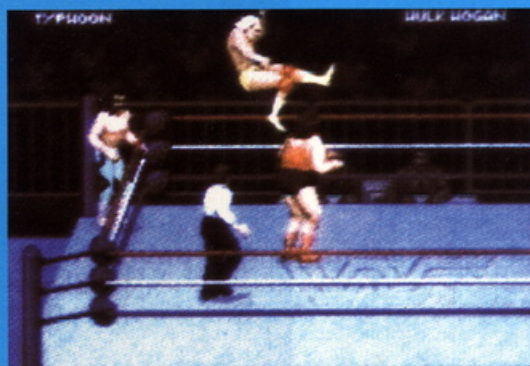
Arriva anche per il Super NES un vero best seller italiano e la oltremodo modestissima eco dei vari Ringside Angels e simili per Sega Megadrive (sì, perchè siete sempre in tanti a paragonare, ogni secondo, il sedici Bit Sega con il "nostro" Nintendo) viene spazzata via in un sol colpo. Se volete divertirvi davvero, oliatevi i muscoli ed aprite la confezione di Super Wrestle mania: contiene una cartuccia al fulmicotone!

Compatibile al 100% anche con i "vecchi" Super Famicom (come del resto tutte, dico tutte, le cartucce esistenti in commercio, e piantatela di telefonarci in redazione parlando di astruse incompatibilità - eh, certa stampa "specializzata"!!!), Super Wrestle Mania ci permette di sfidare il computer o un avversario umano, giostrando i nostri numeri sul ring in una serie di singoli combattimenti organizzati secondo tre differenti modalità. Si può lottare da soli, in coppia (Tag Team - due contro due) o nella preoccupante Survivor Series, un gioco di squadra a staffetta con più wrestler (quattro contro quattro, ad eliminazione diretta). Ben dieci sono i lottatori previsti dal gioco che rispondono ad altrettanti, reali wrestler di fama internazionale. Spiccano tra gli altri, Hulk Hogan, Sid Justice, Jake Roberts e Randy Savage (tutti magistralmente ricostruiti in clorati pixel). Passiamo allora

ad illustrare la cornucopia di mosse previste nel gioco. Si può chiaramente camminare per tutto il ring, mollare pugni in ogni direzione, effettuare colpi di maglio, dare ginocchiate, effettuare prese con ginocchiata al volto, correre e rimbalzare sulle corde. Si prosegue poi con le prese con "lancio del sacco", calci a piedi uniti, salti dai paletti del ring e placcaggi sull'avversario a terra. Ogni incontro termina quando uno dei due sfidanti riesce a tenere l'avversario con la schiena a terra per tre secondi (scanditi dal timer di gioco). Ogni colpo inferto toglie energia all'avversario (il tutto visibilmente documentato su schermo da apposite barrette colorate) che, in questo modo, potrà effettuare minor mosse e tentare di rialzarsi da terra in maggior tempo. Ora, se a questo rutilante Wrestling in formato cartridge uniamo una spettacolarità grafica di superba qualità,

nonchè un gameplay abbastanza dinamico ed un commento sonoro relativamente eccitante, non possiamo che celebrare felicemente l'attesissimo connubio tra lotta libera all'americana ed il Super Nintendo. Non posso dunque far altro che consigliarvi caldamente l'acquisto di uno dei migliori arcade sportivi mai pubblicati per il Super

NES, sempre a patto che siate indiatolati supporter di questa spettacolare disciplina agonistica americana.



# LA SOLUZIONE DI THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Vista l'incontenibile mole di lettere e telefonate che ci sottopongono, giornalmente, mille quesiti su questo capolavoro Lucasfilm, ecco a grande richiesta la soluzione completa. Da oggi non stressateci più in redazione, tutto ciò che avreste sempre desiderato sapere (e... avete avuto il coraggio di chiedere!) è tutto qui!!!!

## PARTE I

DIRIGETEVI VERSO LO SCUMM BAR, APRITE LA PORTA ED ENTRATE. ANDATE NELL'ALTRA CAMERA E PARLARE AI PIRATI SEDUTI AL TAVOLO (RISPONDETE ALLADOMANDA CON LE RISPOSTE 2-6). ASPETTATE CHE IL CUOCO ESCA DALLA PORTA E SCOMPAIA A SINISTRA DELLO SCHERMO. ENTRATE IN CUCINA E PRENDETE LA CARNE SUL TAVOLO E IL PENTOLINO SOTTO DI ESSO. USATE LA CARNE NELLA PENTOLA E POI RIPRENDETELA. ANDATE, DOPO AVER APERTO L'ALTRA PORTA, SUL PONTICELLO E CALPESTATE LA TAVOLA CHE SI MUOVE OGNI VOLTA CHE L'UCCELLO ATTERRA. MENTRE IL GABBIANO VOLA PRENDETE IL PESCE. USCITE DAL BAR E ANDATE SEMPRE A SINISTRA FINO AL LOOKOUT-POINT (PUNTO D'OSSERVAZIONE) E DA QUESTO ALLA MAPPA DELL'ISOLA. DIRIGETEVI AL CIRCO ED ENTRATECI. PARLATE CON I FETTUCCINI BROTHERS (LE RISPOSTE SONO 1-1-2) E POI DATE LORO IL PENTOLINO. DOPO LA SCENA, SCEGLIETE LA RISPOSTA 2 (DOVE' IL MIO ELMETTO?). TORNATE AL VILLAGGIO E CONTINUATE

SEMPRE A DESTRA FINO AL PRIMO ARCO DI PIETRA. PARLATE ALLO STRANO UOMO, SUL MARCIAPIEDE (4-2), POI CONVERSATE CON I TRE UOMINI L' VICINO (2-2-1-1-3). ATTRAVERSATE IL SECONDO ARCO DI PIETRA ED ENTRATE NEL NEGOZIO. PRENDETE LA PALA E LA SPADA E RISPONDETE AL VECCHIETTO (1-1-1-1-1). APPENA SE NE ANDRA' SUONATE IL CAMPANELLO E RISPONDETE (2). USCITE E TORNATE ALLA MAPPA DELL'ISOLA. CLICcate SULLA CASA IN CENTRO A DESTRA DI QUESTA (PER PASSARE IL PONTE DATE IL PESCE AL TROLL). APRITE LA PORTA E RISPONDETE SEMPRE CON LA PRIMA FRASE. POI, DURANTE LA SCENA, DITE (4-2). ORA TORNATE ALLA MAPPA E ANDATE ALL'INCROCIO SULLA STRADA CHE PORTA AL VILLAGGIO E QUELLA CHE PORTA AL CIRCO. ASPETTATE, FERMI, UN PIRATA ERISPONDETEGLI CHE LO VOLETE SFIDARE A DUELLO (MI CHIAMO GUY THREEWOOD, PREPARATI A MORIRE, ECC., ECC.). QUESTI COMBATTIMENTI SERVONO PER ACQUISTARE ABILITA' IN COMBATTIMENTO. DITE UNA FRASE E SEGNALELA. SE IL PIRATA NON RISPONDE GIUSTAMENTE VOI AVANZERETE. SE INVECE RISPONDE A TONO VOI INDIETREGGERETE. SEGNALEVI LA SUA RISPOSTA ACCANTO ALLA FRASE. IN QUESTO MODO SAPRETE LA RISPOSTA PER QUELLA FRASE E SE UN PIRATA VE LA DIRA' AL PROSSIMO COMBATTIMENTO VOI POTRETE RISPONDERGLI PER LE RIME. VINCITORI O

VINTI, ASPETTATE UN ALTRO PIRATA. DOPO AVER VINTO 3 AVVERSARI ANDATE NEL BOSCO (L'ULTIMO PIRATA DIRA' CHE SIETE ABBASTANZA BRAVI DA SFIDARE IL MAESTRO DI SPADA). ENTRATE NEL PRIMO SENTIERO IN ALTO A DESTRA E PRENDETE I FIORI GIALLI. POI SEGUITE QUESTE INDICAZIONI: SINISTRA-DESTRA-SINISTRA-DESTRA (SE VOLETE, GUARDATE IL CEPPO) ALTO-DESTRA-SINISTRA-ALTO E ANDATE TUTTO A DESTRA. USATE LA PALA SULLA "X" E OTTERRETE IL TESORO PERDUTO (UNA MAGLIETTA). ORA ANDATE A SINISTRA E POI IN ALTO E RITORNATE NEL BOSCO. ENTRATE NELLA PRIMA PORTA IN ALTO A DESTRA E SEGUITE QUESTE INDICAZIONI: SINISTRA-DESTRA-ALTO-SINISTRA-ALTO. POI SPINGETE L'INSEGNA E ATTRAVERSATE IL PONTE CHE SI SARA' FORMATO. ANDATE A DESTRA, ATTRAVERSATE IL PONTE E A AVVICINATEVI AL MAESTRO DI SPADA SULLA DESTRA. PARLATECI (2) E SALVATE LA PARTITA. ORA DOVRETE BATTERLA A DUELLO, SEGUITE ALLORA LA LISTA DI DOMANDE E RISPOSTE COMPILATA QUI DI SEGUITO (CI SONO PROPRIO TUTTE, SIA PER I COMBATTIMENTI CON I PIRATI CHE CON IL MAESTRO DELLA SPADA).

D = DOMANDA - R = RISPOSTA

PER I COMBATTIMENTI CON I PIRATI

- 1) D: QUESTA E' LA FINE PER TE TOPO DI FOGNA!
- 1) R: ED ANCH'IO HO UNA PICCOLA PUNTA PER TE: CAPITO?
- 2) D: PRESTO SENTIRAI LA MIA SPADA COME UNO

- SPIEDINO!
- 2) D: PRIMA DOVRESTI SMETTERLA DI AGITARLA COME UN PIUMINO
- 3) D: PULIRO' IL TUO SANGUE COL MIO FAZZOLETTO!
- 3) R: DUNQUE HAI AVUTO QUEL LAVORO DI CUSTODE, EHI!
- 4) D: LA GENTE CADE AI MIEI PIEDI QUANDO MI VEDE ARRIVARE.
- 4) R: ANCOR PRIMA CHE TI SENTANO L'ALITO?
- 5) D: UNA VOLTA AVEVO UN CANE PIU' INTELLIGENTE DI TE.
- 5) R: TI AVRA' INSEGNATO TUTTO QUELLO CHE SAI.
- 6) D: MI FAI VOMITARE.
- 6) R: MI FAI PENSARE CHE QUALCUNO L'ABBIAGIA' FATTO.
- 7) D: NESSUNO MI HA MAI COLPITO A SANGUE E NON SUCCEDERA' MAI!
- 7) R: RIESCI A CORRERE COSI' VELOCE.
- 8) D: COMBATTI COME UN CONTADINO.
- 8) R: MOLTO APPROPRIATO. COMBATTI COME UNA MUCCA.
- 9) D: HO AVUTO QUESTO SFREGIO IN FACCIA IN UNA DURA BATTAGLIA!
- 9) R: SPERO CHE TU ABBI IMPARATO A NON METTERE LE DITA NEL NASO.
- 10) D: NON HAI ANCORA SMESSO DI PORTARE I PANNOLINI?
- 10) R: PERCHE' NE VUOI UNO?
- 11) D: HO SENTITO CHE SEI UNO SPREGEVOLE CODARDO.
- 11) R: CHE PECCATO CHE NESSUNO ABBIAMI SENTITO PARLARE DI TE.
- 12) D: NON PUOI COMPETERE CON I MIEI POTERI, POVERO CRETINO.
- 12) R: SAREI NEI GUAI SE TU LI USASSI.
- 13) D: HAI LE MANIERE D'UN MENDICANTE.
- 13) R: VOLEVO ESSERE SICURO CHE TU FOSSI A TUO AGIO CON ME.

ARCHZMCAFFMD AN-GAP AL

14) D: NON ACCETTERO' LA TUA IMPERTINENZA DA RESTANDO SEDUTO!

14) R: LE TUE EMORROIDI TI DANNO DI NUOVO FASTIDIO...EH?

15) D: NON CI SONO PAROLE PER DESCRIVERE QUANTO SEI DISGUSTOSO.

15) R: SI CI SONO, MA NON LE HAI MAI IMPARATE.

16) D: HO PARLATO CON SCIMMIE PIU' EDUCATE DI TE.

16) R: SONO CONTENTO CHE SEI ANDATO ALLA RIUNIONE DI FAMIGLIA.

QUELLI DI SEGUITO SONO GLI INSULTI FATTI DAL MAESTRO DI SPADA: PER LE RISPOSTE SEGUITE IL NUMERO RELATIVO ALLA DOMANDA. IL NUMERO E' LO STESSO DELLE RISPOSTE CHE SI SONO DATE AI PIRATI.

1) D: OGGI DEVO DARTI UNA LUNGA LEZIONE TAGLIENTE.

1) R: RISPONDERE COME LA PRIMA RISPOSTA SOPRA.

2) D: LA MIA LINGUA E' PIU' TAGLIENTE DI QUALSIASI SPADA.

3) D: IL MIO NOME FA PAURA IN OGNI SPORCO ANGOLO DI QUEST'ISOLA!

4) D: I MIEI NEMICI PIU' SAGGI SCAPPANO VIA APPENA MI VEDONO!

5) D: SOLO UNA VOLTA INCONTRAI UN TALE CODARDO!

6) D: SE TUO FRATELLO TI ASSOMIGLIA, MEGLIO SPOSARE UN MAIALE.

7) D: NESSUNO MI VEDRA' COMBATTERE COSI' MALE COME TE.

8) D: TI MUNGERO' FINO ALL'ULTIMA GOCCIADDEL TUO SANGUE!

9) D: NEL MIO ULTIMO COMBATTIMENTO AVEVO LA MANI INSANGUINATE.

10) D: SPERO CHE TU ABIA UN BATTELLO PRONTO PER UNA FUGA VELOCE.

11) D: LA MIA SPADA E' FAMOSA OVUNQUE NEI CARAIBI!

12) D: HO IL CORAGGIO E L'ABILITA' DI UN GRAN SPADACCINO!

13) D: OGNI PAROLA CHE MI DICI E' STUPIDA.

14) D: SEI UNA ROTTURA DI SCATOLE, SIGNORE!

15) D: NON CI SONO MOSSE STRATEGICHE CHE POSSONO AIUTARTI ORA.

16) D: ADESSO CAPISCO COSA SIGNIFICA LA SPORCIZIA E LA STUPIDITA'.

SE VI MANCANO ALCUNE RISPOSTE TORNATE A BATTERVI CON QUALCHE PIRATA, DOPO AVER RICARICATO IL GIOCO PRIMA DEL COMBATTIMENTO CON IL MAESTRO DI SPADA. DOPO AVER VINTO TORNATE AL VILLAGGIO E ANDATE VERSO LA CASA DEL GOVERNATORE. PER ELIMINARE I CANI USARE LA CARNE CON I PETALI GIALLI E DATE IL COMPOSTO AI MASTINI. ORA ENTRATE IN CASA ED APRITE LA PORTA A VETRI SULLA SINISTRA. ENTRATECI E GUSTATE LA SCENA. TORNATE IN CITTA' ED ANDATE NELLA PRIGIONE. PARLATE AL PRIGIONIERO, USCITE ED ANDATE AL NEGOZIO. SE IL VECCHIETTO NON C'E' SUONATE IL CAMPANELLO. PARLATE AL NEGOZIANTE CHIEDENDOGLI LE MENTINE E COMPRATELE TUTTE. TORNATE IN GALERA E DATE LE MENTINE AL PRIGIONIERO. RISPONDETEGLI (2) E DATEGLI IL REPELLENTE PER I RODITORI. USATE LA TORTA CHE VI DARA', TORNATE ALLA CASA DEL GOVERNATORE ED ENTRATE NEL BUCO SUL MURO DIETRO AL QUADRO. DOPO LA SCENA RISPONDETE COME VOLETE ALLO SCERIFFO E AL GOVERNATORE. APRITE LA PORTA PRINCIPALE E RISPONDETE A PIACERE. DOPO CHE LO SCERIFFO VI BUTTERA' IN ACQUA, PRENDETE SUBITO L'IDOLO. USCITI DALL'ACQUA RISPONDETE (4) AL PUNTO D'OSSERVAZIONE E ANDATE A DESTRA. ENTRATE NEL BAR E PRENDETE TUTTI I BICCHIERI SUI TAVOLI. ANDATE IN CUCINA (DOPO AVER PRESO ANCHE I DUE BICCHIERI VI-

CINO AL CUOCO) E USATE UN BICCHIERE CON IL BARILE. USCITE VELOCEMENTE DAL BAR E ANDATE A DESTRA. NELLA SCHERMATA CON IL TIZIO CHE VI HA VENDUTO LA MAPPA USATE LA TAZZA PIENA (CHE SI STA SCIOGLIENDO) CON UNA VUOTA. RIPETETE, SE NECESSARIO, QUESTO PROCEDIMENTO FINO A CHE NON ARRIVERETE IN PRIGIONE ED USERETE LA TAZZA PIENA SULLA SERRATURA DELLA CELLA CON IL PRIGIONIERO. ATTENZIONE: NON ASPETTATE CHE LA TAZZA PIENA DIVENTI "FONDINO DI PELTRO" ALTRIMENTI NON CI SARA' PIU' ACIDO NELLA TAZZA DA VERSARE IN UN ALTRO BOCCALE O SULLA SERRATURA. ANDATE AL NEGOZIO VODOO (NELLA PORTICINA IN PIAZZA, SUBITO ALLE SPALLE DEL TIZIO CHE VI HA VENDUTO LA MAPPA). SUL BAULE IN BASSO A DESTRA C'E' UNA GALLINA (POLLO DI GOMMA): PRENDETELA E GUARDATELA. ANDATE A DESTRA E RISPONDETE (1-2-3) ALLA MAGA. USCITE E DIRIGETEVI ALLA MAPPA DELL'ISOLA; DA LI' DIRIGETEVI SULL'ISOLETTA IN ALTO. PER ATTRAVERSARE IL CAVO USATE IL POLLO DI GOMMA CON LA CARRUCOLA SULLA CORDA TESA. ENTRATE NELLA CASA. RISPONDETE (3-2-2-2). RIENTRATE IN CASA E RISPONDETE "IL GOVERNATORE E' STATO RAPITO". POI (1). DOPO LA SEQUENZA APRITE LA PORTA E FATE QUELLO CHE VOLETE AL PAPPAGALLO. RIUSATE IL POLLO DI GOMMA COME PRIMA E POI ANDATE DAL MAESTRO DI SPADA (NON DOVETERIFARE CONTUTTA LA STRADA, BASTA CLICCARE SUL PUNTINO) E DITEGLI (3). ANDATE AL NEGOZIO DI NAVI (LE LUCI AL PONTE) E PARLATE (3-2-4-5). ORA TORNATE AL VILLAGGIO E DIRIGETEVI AL NEGOZIO. PARLATE COL VECCHIETTO (2-1). MENTRE EGLI APRIRA' LA CASSAFOR-

TE PRENDETE NOTA DELLA COMBINAZIONE, VALE A DIRE DEL NUMERO DI MOSSE IMPARTITE ALLA LEVETTA NERA SUL PORTIELLO (PER FACILITARLA METTETE IN PAUSA OGNI TANTO). CONTINUAITE IL DISCORSO (5-1) POI, USCITO IL VECCHIETTO, ANDATE VICINO ALLA CASSAFORTE E APRITELA ESEGUENDO LE STESSO MOSSE DEL LEGITTIMO PROPRIETARIO (DOVRETE SPINGERE O TIRARE LA LEVA FACENDOLE COMPRIERE LA STESSA SEQUENZA DI MOVIMENTI). USCITE E TORNATE AL NEGOZIO DI NAVI. PER COMPRARE IL SEA MONKEY (3-4-1-2-2-2-2-2-3-4-1-4-1-4-1-2-4). ORA TORNATE AL VILLAGGIO, DITE ALLA CIURMA QUELLO CHE VOLETE E AVRETE TERMINATO LA PRIMA PARTE.

PARTE II

NELLA CABINA DEL CAPITANO PRENDETE LA PENNA E L'INCHIOSTRO, APRITE IL CASSETTO A SINISTRA, GUARDATELO E APRITE IL LIBRO, USCITE. SALITE SULLA SCALA DI CORDA E PRENDETE LA BANDIERA (JOLLY ROGER). TORNATE GIU' ED ENTRATE NEL BOCCAPORTO CHE CONDUCE ALLE STIVE. SCENDETE LA SCALETTA DEL SECONDO BOCCAPORTO IN MEZZO ALLO SCHERMO, PRENDETE LA CORDA, APRITE I BARILI SULLA SINISTRA E IL BAULE A DESTRA. GUARDATE QUEST'ULTIMO. TORNATE SU ED ANDATE NELLA PORTICINA SUL MURO DOVE APPARE UN'ALTRA SCALETTA. APRITE LO SCAFFALE DELLA CUCINA, PRENDETE I CEREALI, APRITELI, GUARDATE IL REGALINO E PRENDETE IL PENTOLINO A DESTRA DELL'ARMADIETTO. TORNATE NELLA CABINA DEL CAPITANO, USATE LA CHIAVE PICCOLA NELL'ARMADIO; APRITE IL BAULETTO DENTRO DI ESSO E GUARDATELO. ESAMINANDO IL PEZZO DI CARTA VI ACCORGERETE CHE SI TRATTA DI

# LA PAGINA AZZARDATA

# ARCHZMKVCFMD AN'GAP AF

VIDEOGAME & COMPUTER WORLD - OGNI QUINDICI GIORNI IN EDICOLA!

UNA RICETTA MAGICA PER ARRIVARE A MONKEY ISLAND. VOI NON AVRETE TUTTI GLI INGREDIENTI, MA QUESTI POTRANNO ESSERE SOSTITUITI. ALLORA ANDATE IN CUCINA E UTILIZZATE LA PENTOLONA SUL FUOCO CON I SEGUENTI OGGETTI: BASTONCINI DI CANNELLA-VINO-CEREALI-POLVERE DA SPARO-JOLLY ROGER-INCHIOSTRO-POLLO DI GOMMA-MENTINE. LA NAVE VERRA' TRASPORTATA MAGICAMENTE A MONKEY ISLAND. ALZATEVI, UTILIZZATE IL BIGLIETTO DA VISITA NEL FUOCO SOTTO LA PENTOLA, TORNATE A PROCURARVI ALTRA POLVERE DA SPARO E ANDATE A UTILIZZARLA NELLA PUNTA DEL CANNONE. USATE LA CORDA COL CANNONE E INFINE USATE IL PENTOLINO (COME ELEMETTO) PER ESSERE AUTOMATICAMENTE SPARATI A MONKEY ISLAND.

## PARTE III

AVVERTENZE: SULL'ISOLA VI CAPITERA' DI INCONTRARE SPESSO UN VECCHIETTO. POTETE RISPONDEGLI QUELLO CHE VOLETE, AL FINE DI MANDARLO VIA PERCHE' TANTO ROMPE SOLO LE SCATOLEI.

ALZATEVI E PRENDETE LA BANANA. ANDATE NELLA JUNGLA. DIRIGETEVI AL FORT SUL VULCANO. PRENDETE LA CORDA E IL CANNOCCHIALE, APRITE

QUEST'ULTIMO. PRENDETE IL CANNONE, RACCOGLIETE LA PALLA DI CANNONE

E LA POLVERE DA SPARO. ANDATE ALLA BIFORCAZIONE DEL FIUME, PRENDETE IL FOGLIO DI CARTA DA TERRA E DOPO GUARTATELO: SCOPRIRETE

CHE E' UN ACCIARINO. ATTRAVERSATE IL PONTE E RAGGIUNGETE I PUNTI D'APPOGGIO A FORMA DI SCALA SULLA PARETE ROCCIOSA. SPINGETE L'ARTE PRIMITIVA 2 VOLTE E UTILIZZATE GLI ALTRI

PUNTI D'APPOGGIO PER SALIRE SULLA MONTAGNA. DIRIGETEVI VERSO LA ROCCIA DA SOLA SULL'ORLO E SPINGETE LA GIU'. ORA TORNATE AL FIUME E USATE LA POLVERE DA SPARO SULLA DIGA SULLA DESTRA. POI, SENZA MUOVERVI, UTILIZZATE L'ACCIARINO CON LA BUSSOLA MAGNETICA. LA DIGA SALTERA' E L'ACQUA FORMERA' UN NUOVO FIUME. ANDATE AL LAGHETTO E PRENDETE LA CORDA DALLA MANO DEL CADAVERE. DIRIGETEVI AL CREPACCIO, USATE UNA CORDA CON IL RAMO SPORGENTE E L'ALTRA CON LO SPUNTONEDIROCCIA. ANDATE SUL FONDO DEL BURRONE E PRENDETE I REMI. ANDATE ALLA SPIAGGIA, PRENDETE LE BANANE DA TERRA, USATE I REMI CON LA BARCA E SALITECI. ORA POTRETE FARE IL GIRO DELL'ISOLA E ATTRACCARE ALLA SPIAGGIA A DESTRA DEL VILLAGGIO. ENTRATE IN QUEST'ULTIMO, ANDATE SEMPRE A SINISTRA E PRENDETE LE BANANE DAL CESTINO DI FRUTTA. TORNATE INDIETRO E PARLATE AI CANNIBALI (4-4). ASPETTATE CHE VI IMPRIGIONINO E POI, DOPO AVER PRESO IL TESCHIO DA TERRA, APRITE LA TAVOLA LENTA DI LEGNO SUL PAVIMENTO. ENTRATE NEL BUCO E POI RITORNATE ALLA BARCA. ANDATE ALLA LOCAZIONE CHIAMATA "SCIMMIA" E DATE LA 5 BANANE ALLASCIMMIETTA. DOPO DIRIGETEVI ALLA TESTA DI SCIMMIA PER VIA TERRA E ARRIVATE FINO AI TOTEM. TIRATE IL NASO AD UNO DI QUESTI E POI ANDATE VERSO LA PORTA CHE SI SARA' APERTA. LA SCIMMIA VI IMITERA' E VOI POTRETE ARRIVARE ALLA TESTA DI SCIMMIA. PRENDETE IL PICCOLO IDOLO (QUELLO INSIGNIFICANTE), TORNATE AL VILLAGGIO, PARLATE AI CANNIBALI (2) E DATE LORO L'IDOLO. ENTRATE NELLA CAPANNA E PRENDETE IL RACCOGLI-BANANE. USCITE E DATELO

AL VECCHIETTO A DESTRA CHE VI RICAMBIERA' CON LA CHIAVE PER LA TESTA DI SCIMMIA. USCITE DEL VILLAGGIO E RIENTRATECI SUBITO. RISPONDETE AGLI INDIGENI (1-1-1-1-2-1-1) E POI DATE LORO TUTTI I FOGLI DI CARTA CHE AVRETE IN INVENTARIO. TORNATE ALLA TESTA DI SCIMMIA E USATE LA CHIAVE RICEVUTA DAL VECCHIETTO NELL'ORECCHIO DELL'ENORME TESTA DI SCIMMIA. ENTRATE E USATE LA TESTA DEL NAVIGATORE CHE VI AVRANNO REGALATO I CANNIBALI. QUESTA, IN OGNI STANZA, GIRERA' E VI INDICHERA' LA DIREZIONE GIUSTA DA SEGUIRE. ARRIVATI AL VASCHELLO, PRIMA DI ENTRARCI PARLATE ALLA TESTA DEL NAVIGATORE, RISPONDENDO SEMPRE (2), FINO A CHE NON VI DARA' IL PERMESSO DI UTILIZZARE LA SUA COLANA. USATELA ED ANDATE NEL VASCHELLO. ENTRATE NELLA CABINA DEL CAPITANO A SINISTRA E USATE LA BUSSOLA MAGNETICA CON LA CHIAVE APPESA ALLA PARETE. USCITE ED ENTRATE NELL'BOCCAPORTO SUL PONTE AL CENTRO DELLA NAVE. ENTRATE NEL PASSAGGIO E PRENDETE LA GALLINA FANTASMA (RIUSCIRETE PER ALTRO AD IMPOSSESSARVI SOLO DI UNA DELLE SUE PIUME). ANDATE A SINISTRA ED UTILIZZATE LA PIUMA FANTASMA SUI PIEDI (BADATE BENE DI CLICCARE SUI PIEDI) DEL FANTASMA ADDORMENTATO, PER DUE VOLTE. PRENDETE LA BOTTIGLIA (CHE LASCERA' CADERE). ANDATE ANCORA A DESTRA. USATE LA PINTA DI GROG SUL PIATTINO, ANDATE A PRENDERE IL GRASSO, TORNATE SUL PONTE ED UTILIZZATELO SULLA PORTA CHE SCRICCHIOLA: APRITELA ED ENTRATE. PRENDETE GLI ATTREZZI FANTASMA SULLA PARETE E TORNATE NELLA STALLA. USATE GLI ATTREZZI SULLA CASA DI LEGNO LUMINOSA, GUARDATELA, USCITE DALLA NAVE E ANDATE

VERSO LE CAVERNE. GLI INDIGENI VI PREPARERANNO UNA POZIONE CONTRO I FANTASMI. USCITE DAL VILLAGGIO E RISPONDETE AI FANTASMI COME VOLETE. VERRETE COSI' A SAPERE CHE LA NAVE FANTASMA E' PARTITA PER MELEE ISLAND: ORA VITOCCHERA' TORNARE LI'.

## PARTE IV

ANDATE A DESTRA E RISPONDETE (1) AL FANTASMA. POI ANCORA A DESTRA, PER PASSARE L'ALTRO FANTASMA AGGIRATELO ALLE SPALLE PER LA PORTICINA DEL NEGOZIO DI MAGIA, OPPURE ANDATEGLI DAVANTI E RISPONDETEGLI (3). PASSATE SOTTO L'OROLOGIO ED ENTRATE IN CHIESA. RISPONDETE (4) E POI A PIACERE A LE CHUCK (IL CAPO DEI FANTASMI). ORA SARETE GIUNTI AL DUELLO FINALE. LE CHUCK VI SCAZZOTTERA' AL NEGOZIO DI NAVI. PRIMA DI ALZARVI LOCALIZZATE LA RADICE DI BIRRA PER TERRA, POI TIRATEVI SU, RACCOGLIETELA E VELOCEMENTE USATELA SULECKUCK. UCCIDERETE L'ODIATO SPETIRO E VI POTRETE GODERE LA FINE DELL'AVVENTURA.

UN RINGRAZIAMENTO PARTICOLARE A TUTTI COLORO (TANTISSIMI) CHE, NEL GIRO DEGLI ULTIMI MESI, HANNO CONTINUATO A MANDARCI LA PROPRIA SOLUZIONE PER QUEST'AVVENTURA. UN GRAZIE IN PARTICOLARE A: GAETANO PICCO E MASSIMO GRUMOLO DI VICENZA, MANUEL SPADONI DI FANO, RAFFAELE SOMMA DI AVELLINO.



## Catacombe 2° livello



- |                       |                          |
|-----------------------|--------------------------|
| ⬇ = livello inferiore | ⊕ = trappola a pressione |
| ⬆ = livello superiore | I - III = stanze         |
| L1 - L6 = leva        | 1 - 4 = alcova           |
| p1 - p6 = grata       | ♁ = Elvira               |
| * = trappola          | ♁ = mago                 |

## Catacombe 3° livello







ATARI

SEGA

LYNX



GAME BOY

game

MS-DOS



& COMPUTER WORLD



E' L'UNICO QUINDICINALE SCRITTO INTERAMENTE  
DA GIORNALISTI ITALIANI

VI OFFRE SEMPRE  
TANTISSIME  
ANTEPRIME  
RECENSIONI ESCLUSIVE  
SOLUZIONI E TRUCCHI

E INOLTRE I NOSTRI ESPERTI SONO SEMPRE A  
VOSTRA DISPOSIZIONE PER RISOLVERE  
QUALSIASI QUESITO!

... E ALLORA,

SIETE ITALIANI O NO????!?